GAMERS WorkShop

+Безплатен CD-ROM

Ye olde workshoppe

JOIN OR DIE.

DIABLO II

MONSTER TRUCK MADNESS II

UNREAL (+patches)

QUEST FOR GLORY V

FALLOUT II

COMMANDOS BEHIND THE ENEMY LINES

MECH COMMANDER

FINAL FANTASY VII

DARK OMEN

+ONE REBELION

MIGHT & MAGIC

новини от

E3 98

най- голямото изложение за компютърни игри

Юни 1998, Цена 4900 лв.

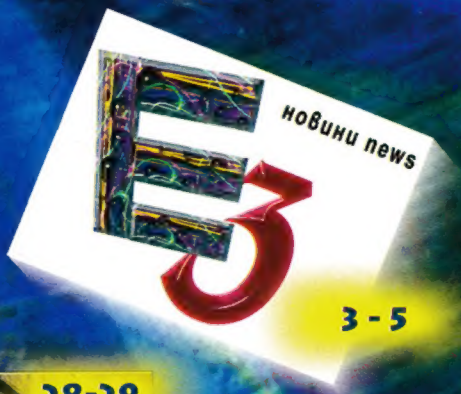
ТЪРСЕТЕ !!!

Попълнете и изпратете талона от стр. 20 и подаръкът ще бъде новият албум на ХЪШОВЕ !!! - Ще се класират само първите 25 !

Съдържание

30 - 39

12 - 13



3 - 5

22 - 27

28-29

FALLOUT 2

INCOMING

19 - 21

MONSTER TRUCK MADNESS 2

14 - 15

9 - 11

TONE REBELLION

44

45 - 46

17 - 18

MECH COMMANDER

40 - 41

DARK OMEN

FINAL FANTASY VII

6 - 8

Здравейте, ХРАБРИ ЧИТАТЕЛИ !

Сто, че отново сме заедно и това е прекрасно ! Светът е хубав, живота е песен... Накратко - КЕФ! Чувствам разяждаща потребност да се обърна и към онези от Вас, които с плах трепет и свити сърчица бавно обезумяваxте, разкъсвани от съмнения и надежда днешният ден никога да не настъпи.

Колко безсънни нощи прекарахте, терзаейки се с изконният въпрос: "Ще го бъде ли или не?"

За тези, които в продължение на месец страдаха от колики, преглъщайки с мъка коравият залък "Games Workshop" - МОИТЕ СЪБОЛЕЗНОВАНИЯ. Сериалът е с продължение, драги. Очаква Ви още един такъв месец, и после още един, и още, и още...

Малко свещи сте палили !!!

Ние пак сме тук и идваме със страшна сила. Между живота и смъртта избрахме живота и смятаме здраво да се вкопчим в него. Тук удрям точка - въпросът е приключен.

И така, за всички, които мога да нарека приятели - следващите редове са за ВАС!

Ако трябва да цитирам един наш небезизвестен политик "Днес е един добър ден за българската демокрация". И не само за нея. Също и така и за Вас - тези, които държите в ръцете си брой втори на нашата обична рожба "Gamers Workshop".

По-добре късно, отколкото по-късно, пък беше казал някой, опитвайки се да изглежда по - умен от народната мъдрост, като я перефразира.

Така и ние, в този добър за демократите и демократичен за добрите (геймъри) ден, макар и по - късно решихме да се запознаем. Или по-право - да Ви се представим. И да Ви се извиним.

Първо, обаче, ще се извиним, пък после ще се представим.

Извинявайте, приятели, прощавайте, че мечтите и стремежите ни се реят в необятното, а ние все още ходим по земята и стъпваме в калта. Извинявайте, че сме толкова добри, и че сме толкова некадърни, защото едното опетнява другото и обратно. Извинявайте за това, че искаме да Ви дадем толкова много, а успяваме толкова малко, и за това, че отговаряме с обич дори на омразата Ви (стига да не Ви става навик).

Простете ни, че се опитваме да направим списание "като за световно", а се получава "като за национално"(засега). Простете ни и за това, че искаме да Ви го предложим за 500 лева, а вместо това Ви искаме 5000.

Извинявайте за всичко което сме или не сме направили. Простете ни и ни подкрепете. Пишете ни, съветвайте ни, помагайте ни, критикувайте ни, изисквайте от нас. САМО НЕ ОСТАВАЙТЕ БЕЗРАЗЛИЧНИ !!!

Повярвайте ! Контактът с Вас вдъхновява всички ни, зарежда ни с енергия и желание за все по-добре свършена работа. Знаем, че сме далеч от съвършенството (може би според някои сме далеч от каквото и да било). Във всеки случай ще се стремим към него, ще го гоним до дупка, мамка му. Или както се изрази моят добър приятел и "съучастник" в това богоугодно дело, Whisper, по повод Baldur's Gate в предният брой , ако трябва ще напредваме "не с крачки, а с овчарски скокове" (ха-ха) в развитието си.

Наблюдавайки конкуренцията засега подобен драматизъм ми се струва най-малкото излишен. Да ме прощават онези, които ще се засегнат от дотук написаното - едно от нещата, в които никой не се е осмелил да ме обвини досега е излишната скромност, която може и да краси някого, но в повечето случаи го прави да изглежда още по-глупав, отколкото е.

Придържайки се към този основополагащ жизнен възглед, днес ще Ви опиша "в кратце" екипа, създал списанието. С две думи - диви и на изчезване, това сме ние. Също като редките видове в червената книга. Донякъде като динозаврите(също толкова диви, съвсем не толкова изчезнали, справка - Джурасик парк) и като всички ония диви и на изчезване неща, които са готини .

И всички сме пичове. С изключение на Whisper разбира се - той ненавижда да го наричат пич, но иначе пак дрънка (дори повече от необходимото). Засега ядрото на бандата се състои от петима души и основното, което трябва да се знае е, че сред нас цари дух на истинско, тотално, безрезервно, пълно и безусловно неразбирателство (С, със някои изключения, разбира се ! Иначе нямаше да има списание). Лаская се от мисълта това да се дължи единствено на океаните от идеи, бушуващи в главите на всеки от пичовете (нали сме такива в края на крайщата. Да де, без Whisper).

С всеки четник по отделно обаче, ще Ви запозная в следващите броеве, а сега само накратичко ще ги изброя: Whisper - пи(ш)е, мисли(?!), Chopper - дизайнства, дава акъл, WingMan - странира, рекламодеятелства, абе помага мълчето, Noodles - пише, тества игри, сутрин си мие зъбите, Freeman - абе мота се, жужи, понякога... пише. Господ да поживи Undertaker - нашият скъп помагател. За повече просто нямам сили - един посред нощ е, пък и удивлението от факта, че най-после работата е приключена, що-годе добре и що-годе в срок, направо ме вцепенява. На същия хал е и ЧЕТАТА - В момента всички ходят като треснати с мокър парцал, онемели от чудото и от натрупаната умора.

Желая ви приятно...

(Б. Р.) Обръщение към масите от нашият Войвода - FREEMAN !

E3

Завършилото преди около две седмици в Атланта изложение на развлекателен софтуер и хардуер Electronic Entertainment Expo, или както галено го наричат всички E3, доказа едно нещо. А именно, че компютърните игри са най-динамичният сегмент от световният пазар в момента. Огромният човеко-поток, залял панаирния комплекс, бе поредното доказателство за това. Над 1500 заглавия за Sega, Sony, Nintendo и най-вече PC бяха представени на "най-голямото шоу в Космоса". За това шоу се бяха подготвили абсолютно всички производители на компютърни игри - от shareware разработчици до гигантите в бранша. Повече за заглавията, които бяха представени на E3 след малко (треперете!). Во кратце ще ви опиша атмосферата в Атланта. Не си вадете погрешни впечатления, никой от екипа ни не бе богопомазан, та да присъства на най-голямото сборище на играчи в света за годината. Всичко, което ще прочетете на страниците, отделени за експото, е на базата на впечатленията ни от гледаните репортажи и прочетените статии.

Ех, атмосферата. Представете си най-готиния купон на който сте били, умножете го по чуството, което изпитвате, когато видите Ел Макферсън по евино облекло, и степенувайте всичко това по притока на адреналин, които предизвика съдията Киню преди 4 години у съвкупният български народ. Макар и ураганът от чувства, оформящ се като краен резултат на горезададеното уравнение, да е достатъчен да развълнува дори министър Бонев, той не може дори в малка степен да се доближи до състоянието на нирвана, което бе обзело посетителите в панаирното градче в Атланта. ЗАЩО ЛИ? Защото за всеки достоен да нарече себе си Играч човек едва ли има друго място на майката Земя (а и извън нея), където би искал да бъде през тази последна седмица от май. Само факта, че на щанда на Eidos Interactive посетителите бяха посрещани от наколко Tomb Raider-ки, представящи третата част от едноименната игра, бе достатъчен редакционният колектив да зареже втория брой на списанието и да се затърчи към летище "София". Ако здравият ни разум не се бе върнал овреме, сега вие щяхте да държите в ръцете си нещо друго, а ние щяхме да продаваме семки нейде из предградията на Атланта, за да преживеем някък до следващото изложение. За всеобща радост професионализмът у нас надделя над чувствата и с тежки сърца и раздвоени чувства продължихме "израждането" на вториялюбимата ни рожба. През тази тежка за нас седмица със сълзи на очи следяхме репортажите по CNN и NBC. Особено тежко ни стана, след като видяхме картини от купоните на големите фирми, вдигани в края на всеки панаирния ден и продължаващи до началото на следващия такъв. Мъка, братя и сестри, мъка. Но нека все пак споделим с вас трохите от трапезата на големите, до които се докопахме. Това е малка селекция от заглавия, които сме подбрали по наш избор.

Blizzard Entertainment

На експото основният акцент при Blizzard падаше върху Diablo II и expansion pack-а на StarCraft. Това до голяма степен определя огромните човешки маси, които се струпваха пред щанда. Най-важното за двете игри:

StarCraft: Brood Wars

Тази надстройка на StarCraft ще зарадва доста почитателите на играта (3/4 от населението на Земята). Освен 3 нови кампании с общо 24 мисии, играта ще включва и някои нови единици: Construct Lurkers, Medics, Valkyries, Corsair, Dark Archons и др. Ако това не ви стига, ще ви кажа още, че отделните мисии ще се водят и на няколко нови терена, като пустинен, заледена пустош и дори в мистериозният свят на Dark Templars. Още по-добрата вест е, че всичко това ще е включено и в multyplayer-а, заедно с още 100 нови карти. Мечтайте приятели, след два месеца мечтите ви ще станат реалност.

Diablo II

Основното, което трябва да знаете за тази игра-убиец можете да прочетете малко по-нататък на страниците на списанието.

Lucas Arts

В Аталанта, фирмата на Джордж Лукас представи няколко от новите си заглавия, като най-голямо внимание привлякоха Indiana Jones 3D, Force Commander и Grim Fandango.

Indiana Jones 3D

Годината е 1947, нацистите са разбити, Студената война е започнала и руските агенти се мотаят около митичната Вавилонска кула. Какво по дяволите търсят те там? За да разбере това, ЦРУ наема Д-р Хенри Индиана Джоунс.

В този third-person екшън ще трябва да преминете през 16 различни нива, от мистериозните руини на Вавилон до подземните лабиринти на Олмеките. На ваше разположение ще имате разнообразни оръжия, като карабина, базуки, картечници, взривни устройства и разбира се, верният ви камшик.

Origin

Основното на щанда на Origin бе новата реинкарнация на лорд Британ в ***Ultima Ascension***.

Нещата доста са се променили в сталата легенда за всички RPG маниаци поредица Ultima. Дръжте се здраво - новият облик на играта е в third-person перспектива. За да докажат на почитателите си, че това не е просто Tomb Raider в света на Британия, момчетата от Origin бяха предоставили за ползване 400 мегабайтово демо (е това е демо). При завръщането си от Pagan, Аватарът намира Британия в хаос. Нещо или някои незнайно защо избива конете и единственото средство за транспорт са корабите. Ще трябва отново да спасявате родната си страна.

Sierra

Доста заглавия предлагаше щанда на Sierra, но най-много внимание бе обърнато на две заглавия. В ***Gabriel Knight 3*** отново влизате в ролята на странният Габриел Найт. Срещи с окултното и свръхестественото ще ви съпътства през цялата трета част на тази прекрасна adventure поредица. За

разлика от нея ***HalfLife*** е един от претендентите за титлата най-добър 3D екшън. Прекрасната графика и интересен сценарии са основните козове на играта.

3D Realms

Спокоино можем да кажем, че момчетата от тази фирма съвсем скоро ще взриват пазара на игри със заглавият, които са подготвили. След като обърнаха представите на хората със Duke Nukem 3D, те пуснаха няколко продължение и няколко не-лоши заглавия, но очевидно това е било само прах в очите на конкуренцията. Освен Duke Nukem Forever (стига вече, Duke гоу хоум), огромно внимание предивикаха ***Max Payne*** (на снимката) и ***Prey***. Ще направим подро-

бен преглед на тези две игри в някои от следващите броеве. Сега ще ви кажа само едно - запомнете тези имена.

Activision

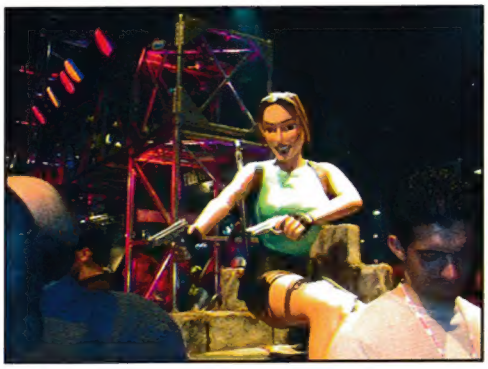
На изложението, разработчиците от Activision представиха новата си платформна DarkSide. На нейна основа се разработват и някои от потеницанлните хитове на фирмата, като ***Interstate'82*** и ***Heavy Gear 2*** (на снимката).

Bungie Software

Всички фенове на Myth се стичаха към този щанд, за да зърнат ***Myth II: Soulblighter***. Подобрена 3D графика, много нови единици, по-добре анимирани персонажи, по-мощен AI и истински 3D Surround са само част от новостите във тази игра.

Трябва да спирам дотук. Ако искам да бъда откровен с вас, трябва да ви кажа, че страниците на списанието няма да стигнат за да споделя с вас вълнението, което изпитвах при всяка среща с новостите в света на игрите. Мога да пиша още много, но за съжаление имам само тези няколко страници на разположение. Уверявам ви обаче, че следващите няколко месеца, целият авторски колектив на списанието ще се старае да ви представи всичко най-хубаво, което бе представено на E3 в Атланта. А догодина ви обещаваме, че ще има наш човек на експото, което се мести в Лос Анжелис.

Whisper



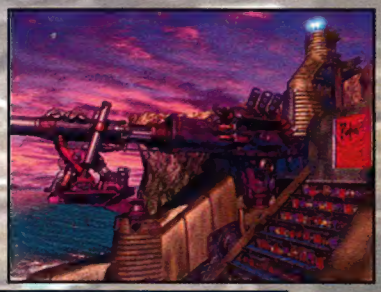
FINAL FANTASY VII

Как е възможно да излиза седма част на една игра, а ние нищо да не знаем за нея? И всъщност, щом не сме я и чували дори, дали въобще си заслужава да се занимаваме с нея? Аз бих ви посъветвал да отделите малко време и да прочетете тази статия. На нашият пазар името Final Fantasy не говори абсолютно нищо. Може би причината е, че в началото играта е била замислена като конзолна, а извън Япония тези игри не се радват на особена популярност. Може би защото ние по-принцип оставаме в информационно затъмнение по отношение на новостите и тенденциите в компютърният свят и игрите в частност. А може би и фактът, че от всичките шест игри до момента, извън Япония са пуснати само три е оказал своето влияние върху липсата на популярност на тази поредица у нас. Каквато и да е причината, тя е в наш ущърб. Затова и реших, че мое морално задължение е да ви запозная със седмата част на Final Fantasy, като изкажа и надеждата, че този път тя ще стигне и до нас.

Защо е цялото това вълнение, ще попита някой? Та това е просто (още) една ролева игра, нали? Е, така е, но не съвсем. Като за начало ще ви кажа, че това може да се окаже най-дългата игра в жанра, с около 80 часа игрално време! Но в случая по-важното е качеството, а не количеството. Зад проекта стои световно известният японски аниматор Hironobu Sakaguchi. Който е почитател на японската анимация, и най-вече на Manga, не може да не се е сблъсквал с

таланта на този майстор на образи и светове. Този факт, заедно със силният сюжет, оформят гръбнака на Final Fantasy. Г-н Sakaguchi определя играта "като история за любовта и живота, и за борбата на няколко герои срещу пъклените замисли на могъща корпорация. Това е футуристичен, измислен свят; това не е Земята, но темите, залегнали в основата на сценария са доста земни." Като допълнение към главната сюжетна линия, историята се раздробява на множество под-истории, често разкриващи миналото на действащите лица и допълващи цялостната картина.

Целият сценарии се върти около Мако, духовната енергия на всички живи създания, която е естествената кръв на земята. Основният антагонист, Shinra, е



мощна корпорация, която буквално се опитва да изсмуче живителните сокове на планетата. Градовете са обвити в мрак, с тъмни, подтискащи сгради, които смазват живота около себе си. Цялата игра изобилства от "природозащитни" теми, като дори има куест, в които трябва да спасите безпомощни кондорчета от радиацията на близка ядрена централа. Представям си радостта в офисите на Грийнпиис.

Уникалното за Final Fantasy е начина на разказване на историята. Героите са малки полигонални модели, които говорят в малки текстови кутийки и се движат върху рисувани на ръка пейзажи. Но емоциите, които живеят в тях са дълбоки и силни, достойни за Вагнерова опера. Има нещо странно и почти забавно в използването на тези малки анимирани фигури за изобразяване на силните чувства, бушуващи в героите. Но ефекта е невероятен. След като хиляди умират, вследствие на пропадане на част от града, Barret се тресе от яд, стреляйки напосоки в сляпа ярост; застанал пред приятелите си, Cloud свежда глава и с болка си припомня мрачното минало; Sephirot се отдава в прегръдката на лудостта, когато научава истината за самоличността и съдбата на майка си; Aeris срамежливо загатва за любовта си към Cloud; Tifa с копнеж си спомня за детските си години, прекарани с него. Яростта на Barret, срамът на Cloud и лудостта на Sephirot не толкова са изразени, колкото са загатнати, като вашето въображение трябва да свърши останалото. Това доста наподобява четенето на книга, но подпомогнато с изображения и звук. Езикът в играта е малко мелодраматичен, напомнящ на Викторианска новела. Няма озвучаване на разговорите, което предпазва играта от евентуални грешки на лоши актьори. По време на игра ще бъдете свидетели и на вулгарни изрази, в тон с чувствата на героите. В интерес на истината най-"страшното", което ще ни предложи сценария е някои и друг "shit", а тежката артилерия е изобразена със стандартните "*#!&@!".

Четирима са основните герои във Final Fantasy VII. Освен персонажите, които се присъединяват към вас, има и множество колоритни NPC-та - клоуни, бандити и др. Любопитен факт са обвиненията в расизъм, отправени към производителите от Squaresoft във връзка с един от главните персонажи в играта. Мускулестият чернокож Barret, с физиономия на бияч от Бруклин, навлече гнева на моралистите. Причината - използването на жаргонни изрази като "nuthin" вместо "nothing", "gonna" вместо "going to", "shu up" вместо "shut up" и някои други от този род. Но както твърдят от фирмата производител на хиляда хвалебствени писма се падат десетина обвинителни.

Във различни етапи на играта ще се натъквате на разнообразни мини-игри. Едно от местата, които ще посетите е град, наречен Златната чиния - помпозна комбинация между Лас Вегас и Disneyworld. Там можете да преигравате всички мини-игри, преминали ви през ръцете. Някои от тези игрички всъщност са си игра в играта. Например можете да развъждате Chocobo (някаква птица), като целта е да успеете да отгледате Златно Chocobo, което е единственият ви билет за някои отдалечени места. Не ви ли прилича на тамагочи? Има и някои "мини-мини-игри", които дори имат собствен интерфейс. Такава е играта, при която трябва да изпълнявате някакви военни маневри, като наградата ви се определеля от това, как сте се справили със задачата. Цялата тази плеяда от странични за основния сценарии занимавки, доста разнообразява атмосферата на Final Fantasy VII.

Във всеки един момент от играта вие управлявате трима герои. Има някои изключения, като например когато Cloud сам прониква във военна база на Shinra. По време на битка, срещу вас могат да застанат не повече от шест

противника. Това може да породи известни съмнения относно качеството и интензитета на битките. Всъщност системата на бой е доста проста и много зрелищна. Както казват създателите на играта, сраженията са "походови в реално време". Ако по време на вашия ход се забавите повече от необходимото, идва ред на врага. Т.е. всичко опира до това, колко бързо можете да мислите и реагирате. Понасяйки определено количество щети, всеки от героите може да развива специални атаки, наречени "Limit Breaks". Те позволяват да нанасяте впечатляващи "критични удари". С натрупването на опит, всеки герой заучава нови "Limit Breaks".

За разлика от другите ролеви игри, нещата със специалните умения и магическите способности на отделните персонажи стоят малко по-различно. Всичко опира до солидни кристали Mako, които се наричат Materia. Намирайки или купувайки Materia, вие ще сте в състояние да разполагате кристалите на оръжието или на бронята на боиците, по ваш избор. Всеки кристал дава на героя ви подобни на магия умения и сили, които се засилват със прилага огнени атаки. Всеки път, когато използва меча си, неговата Fire Materia акумулира точки, като при натрупване на определено количество от тях се увеличава използването му. Например ако прикачите Fire Materia на меча на Cloud, той ще може да силата на атаката. Изглежда доста праволинейно, но постепенно нещата се усложняват. Прибавете All Materia към Fire Materia-та, и при атака Cloud ще нанася поражения на всички противници. А ако прибавите Elemental Materia към горепосочените, враговете ви ще понасят неколкократно по-големи щети. Сложете Fire Materia и Elemental Materia на бронята на Cloud и той ще бъде защитен от огнените атаки на врага. Комбинации от кристали ще ви дават възможност да крадете артефакти от противника, да узнаете показателите му и дори да упражните контрол върху него. Богатите на текстури и анимации полигони по време на битките, определят като задължително използването на 3Dfx видеоускорител. Ако нямате такъв е много вероятно играта дори да не тръгне. Създателите обещават, че ще подсигурят драйвери и за други 3D ускорители, но засега няма нова информация по въпроса. Препоръчителната система е 200 Mhz Pentium със минимум 32 MB RAM.

Като заключение мога да кажа, че при липсата на добри RPG-та напоследък, Final Fantasy VII внася доста свеж въздух във мрачната атмосфера над ролевият хоризонт. Ако имате възможност и средства, горещо ви я препоръчвам.

CyberStorm 2

„Годината е 3569. В системата Тифус е открита врата в хиперпространството, която ще даде възможност за разширение и богатство на корпорацията, която я контролира. Осем корпорации ще се бият за това право. Само една ще успее."

Cyberstorm 2: Corporate Wars на Dynamix е наследника на Mission Force: Cyberstorm, която беше доста популярна на времето сред феновете на походовите стратегиите. Много често игрите с номер в заглавието завършват просто с „още от същото", но този път Sierra е взела една добра игра и е донаслагала още толкова много към нея, че евоюлиралото отроче вече блести като „свръхнова" в позната ни вселена. Сценарият на играта е прост. Cybrids са унищожени - поне на теория. На практика, обаче все още можете да срещнете малки разпръснати групи от тях в някои мисии, а една от корпорациите дори ще може да строи техни прототипи. Вместо да играете като корпорация биеща се с Cybrids на 3 планетни системи, вие управлявате една от осемте корпорации борещи се за контрол над огромната звездна врата в системата Тифус. Не позволявайте факта, че се стараете да вземете контрола само над една планетна система да ви подлъже, че играта ще е кратка и елементарна. Повярвайте ми, не е.

Да започнем с корпорациите:

Sentinel Defense, Inc. вярва, че най-добрата защита е нападението. И колкото по-размазващо и безпощадно е то, толкова по-добре. Те проектират и създават нови оръжия много бързо, но скоростта на изследване в останалите области (щитове, броня и животоподдържащи системи) е наполовина. Могат да контролират до 8 единици в битка (обикновено максимумът е 6) и тяхната vehicle factory започва направо от трето ниво. Получават по-малък доход от мините си и не могат да притежават повече от 8 коли и биодерми едновременно (с думи прости - ако изпратят 8 херка в битка те хвърлят всичко, което притежават срещу врага. И ако не дай си боже, нивата се окаже крива, почват едни кахъри...)

Hypersonic смятат (и с право), че информацията е власт. Те имат много добра информационна мрежа и в резултат по-рядко стават жертви на изненадваща атака. ЦРУ манияците могат да контролират 11 мини (нормалния максимум е 10) и всичките им 4 сгради започват от второ ниво. Ще имат възможността да притежават 8 херка и биодерма едновременно.

Tekworks нямат много пари. Те съсредоточават повечето си пари в изследвания. Изследвания им напредват два пъти по-бързо и техният команден център започва от трето ниво. Могат да контролират 8 мини и взимат по-малък приход от тях. Гаврошовците ще имат на разположение 8 коли и 8 биодерма едновременно, но не ще могат да контролират повече от 4 коли в битка.

Celestine Ultra-Cryo (CUC) е най-мощната финансово корпорация. Започват с повече пари ($250 000). Могат да контролират до 12 мини и получават по-голям доход от всяка. Започват с команден център от второ ниво. Конкуренцията между отделите обаче забавя изследванията (до около 75% от нормалното) и upgrade-те ви.

Yamaguchi притежават най-добрия дизайн на биодерм (както винаги жълтурите са the best). Започват с команден център от второ ново и Bioderm Facility от трето ниво. Нямат недостатъци и това ги прави изключително подходящи за начинаещи.

The Interstellar Strategic Initiative (ISI) са успели да направят сайбриди, които не са способни да се обърнат срещу създателите си. В резултат на това те са единствената корпорация с достъп до коли на Cybrids. Всички техни сгради започват от второ ниво. Понякога, когато получавате повишение, ще получите и безплатни биодерми. Не получават голям доход от мините си.

Stellarwave е малка нова корпорация и залага всичко в битката за системата Тифус. Започват с $250 000 за харч и с Vehicle Factory от второ ниво. Под тяхно разпореждане ще са до 12 коли и 12 биодерм-а (нормалният максимум е 10 от всеки). Реализират upgrade-ите по-бързо, но взимат по-малък доход от мините си.

Unitech поддържат схващането, че най-добрата защита си е добрата стара защита. Започват играта с всички сгради от трето ниво и 4 кули от второ ниво. Могат да бъдат собственици на 8 коли и биодерми едновременно и да контролират 4 коли в битка. Могат да експлоатират 9 мини и доходът от тях е по-малък.

След като вече сте избрали корпорация, време е и за място на базата ви. Изборът е сведен до няколко обитаеми планети, всяка с удобни места за кацане и със специфичен релеф и метереологични условия. Те ще оказват съществено влияние върху стратегията ви, добре ще е да се съобразите с тях. В гъста джунгла верижните танкове се движат бавно. Херковете (HERC) пък се хлъзгат по заледен терен (това ще ви коства повече movement points), което прави танковете и антигравитационните единици по-полезни в такива случаи. В планина обаче, тъй като херковете могат да скачат, антигравитационни-

CyberStorm 2

те единици да се издигат, те са по-бързи от танковете. Терена оказва също и влияние върху тактиката, която използвате за всяка една битка. В джунглата засадите са лесни и в повечето случаи ще ви се наложи да водите близък бой, така че е добре оръжието да е за късо разстояние, като ELF (Electron Flux - тези оръжия не се влияят от щитове и повреждат директно бронята и вътрешните системи) или термални лазери. От друга страна, в равнина оръжията е по-добре да са за дълго разстояние, като fusion mortar и ракети. Климатичните условия - пясъка в пустинята например може да има неблагоприятен ефект върху балистични оръжия, като autocannon, студа на ледена планета може бързо да убие всеки биодерм ако системата му за поддържане на живота се повреди, някои планети имат електромагнитно поле, което влияе върху сензорите, щитовете и пр.

Независимо коя корпорация ще изберете и къде ще построите базата си, започвате с 4 сгради. Може да построите до 8 кули за защита на базата. В общия случай започвате с $200 000, 2 коли, 2 биодерма, без кули и сгради от първо ниво. Нормално uprade-ите на кулите и сградите се извършват със скорост едно ниво на мисия до пето ниво, ако имате пари за това (повярвайте, по-добре е да имате). Нивото на сградите характеризира производствените възможности. Например нивото на Vehicle Factory определя, какво шаси може да използвате и оръжията и устройствата, които то може да поеме. За да използвате определена технология, фабриката ви трябва да е достигнала съответното ниво на upgrade.

Bioderm Facility

Тук строите нови биодерми, поправяте повредени или ги рециклирате, когато не са ви нужни. Основна разлика със Cyberstorm 1 тук, е възможността да измисляте собствени биодерми, вместо да избирате от ограничен брой дизайни. Биодермите притежават 7 основни атрибута и 8 способности с коефициент вариращ от 0 до 99. Атрибутите са здраве, стабилност, устойчивост на токсини, продължителност на живота, скорост на учене, дисциплина и команден рейтинг. Уменията са пилотиране, балистика, енергия, изстрелване на ракети, плазма, ELF, частици и напреднали технологии. Малко повече информация за тези, които не са играли Cyberstorm 1.

Показателят за Живот на биодерма указва, колко повреди може да понесе. Стабилността е характеристика на генетичната му матрица, която търпейки увреждания постепенно започва да се разпада. Ако един от двата показателя стане нула, биодерма умира. Някои устройства за поддържане на живота обаче могат бавно да поправят биодерма, позволявайки му ако оцелее (моля те господи!) да бъде поправен в Bioderm Facility.

Когато в отровна атмосфера системата за поддържане на живота се повреди нещастника постепенно се отравя. Показателят за Токсини показва максималното количество отровни вещества, които може да понесе.

Продължителността на живота на биодерма се измерва с години и варира от 5 до 30 години. Всяка мисия отнема пълна година. Ако той е близо до края на живота си може да го възстановите (rejuvenate) и симпатягата отново ще е като младенец.

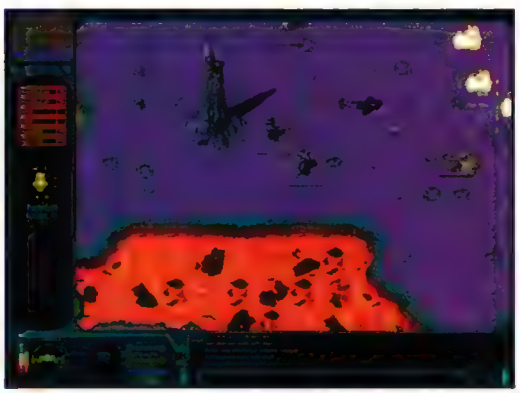
Скоростта на учене определя колко бързо възприема тъпото копеле. След всяка битка е възможно той да повиши уменията си за пилотиране и за бой в зависимост от това кои от тях е използвал.

Дисциплината показва до каква степен биодерма се подчинява на командите ви. Когато е сериозно повреден, съществува опастност да избяга и да не се подчинява на заповедите ви.

Командния рейтинг започва от нула. Биодерм с комадване по-голямо от нула може да повишава стабилността на всеки себеподобен, шеметлеещ наоколо. Това не повишава максималната стабилност на събратът му, но ако той е повреден, командващия може да го накара да вземе лекарства, които да го пооправят.

Биодерм с високи умения за пилотиране има по-добър шанс да избегне вражеския огън и при игра на ходове определя по-точния и най-ефективен път. Другите умения влияят върху шанса за попадение със съответното оръжие. Шансът да се реализирате като Робин Худ в съвременен вариант се влияе още и от разстоянието, от специалните модификатори (като да бъдеш зад дърво или на различна височина), типа на компютъра ви и различните защити на противника.

Когато проектирате нов биодерм, нивото на Bioderm Facility определя максималните стойности на атрибутите и уменията му. Максималните стойности на здраве, стабилност, токсини, учене и дисциплина е 40 плюс 10 на ниво (т.е. започват от 50). Максималната продължителност на живота е 5 години на ниво, а максимал-



CyberStorm 2

ният команден
рейтинг започва от нула и се покачва с +10 всяко ниво. Всичките осем умения имат максимум от 25 плюс 10 на ниво. Колкото повече увеличавате максималните точки, толкова по-скъп ще е биодерма. Евтините биодерми струват около $500, докато най-добрия е над $40 000.

1. Vehicle Factory

Тук се строят вашите механизирани части. Когато се приберете с повредени коли ще имате възможност да ги поправяте и upgrade-вате срещу определена сума. Всяка машина има броня, двигател, реактор, щитове, скенер, компютър и система за поддържане на живота. Всяко шаси има място за едно до осем оръжия и един до четири слота за специално оборудване. Ако нивото на фабриката не позволява използването на дадена технология, тя няма да бъде в списъка с възможностите. Теглото на компонентите също играе важна роля. Всяко шаси има определена максимална скорост, която може да постигне. Ще имате възможност да я увеличавате с помощта на специални устройства като Overdrive unit. Двигателите от своя страна са ограничени от теглови лимити на задвижване (какви изразчета измислям само, а.!?) и ако дизайнът ги превиши колата няма да може да достигне въпросната MAX-скорост. Решението е да upgrade-вате двигателя с по-мощен. Това може да доведе обаче, до „крещящата" необходимост от upgrade и на реактора, защото новия двигател консумира повече, а това претоварва шасито и се връщате откъдето тръгнахте. Реактора произвежда необходимата ви енергия, но всички коли имат и батерии за спешни случаи. Някои реактори произвеждат повече енергия за единица тегло. Разбира се колкото по-мощен и по-лек, толкова по-скъп е реактора. Добре е произвежданата енергия да е повече от оптимално изискваната - по този начин батериите ще се зареждат по-бързо.

Стигнахме до щитовете. Те са по-различни от тези в Cyberstorm 1.

Всеки щит е разделен на 6 части и има мощност, скорост на зареждане и скорост на рефокусиране. От рефокусирането зависи, колко бързо се преразпределя щита. Скенера определя визуалния обхват на колата, който се измерва в квадрати и способност да открива врага зад препятствия (никаква, слаба, средна и т.н.). Някои скенери пускат сонди, които ви позволяват да виждате където сте били (без „fog of war"), други имат възможност да откриват прикрити (cloaked) единици. Компютърът ви дава два начина да влияете върху шанса за попадение - target bonus и lock on bonus. Първото се отнася за директни оръжия, като лазери, а второто за някои видове ракети, като Self Guided. Различните системи за поддържане на живота могат да поправят повредени биодерми (това май вече го казах) , да повишават стабилността им, да намалят нивото на токсините. Някои от тях могат да катапултират биодерма така, че да го запазите дори и да загубите машината. За оръжията няма да бъда обстоятелствен тъй като вече са 171. Те имат 3 основни показателя - повреда на бронята, повреда на щита и вътрешни повреди. Останалите показатели са обхват, скорост на стрелба, амуниции.

Всичко останало ще оставя на вас самите.

3. Launch Facility

от нивото на тази сграда зависи, колко единици ще можете да командвате в мисия. Максималният брой на управляваните единици е 1 плюс 1 на ниво. Това ви дава възможност за минимум 2 и максимум 6 единици за пето ниво Launch Facility. Според особеностите на корпорациите максималния брой може да е различен.

4 Command center (Команден център)

Обединяващото звено. Тук събирате информация за другите корпорации, свързвате биодермите с колите, извършвате изследвания, купувате upgrade-и за сградите и избирате мисии. Една особеност - когато upgrade-вате сграда, всички ползи могат да бъдат използвани веднага, въпреки, че играта ще ви каже друго.

Чрез Level of Force се определя, какви технологии ще ви бъдат достъпни.

Разликата между играта на ходове и в реално време е че при последната всичко става с определена фиксирана скорост. Както при повечето стратегии в реално време вие можете да избирате отделни единици и група от единици, като ги заградите, да свържете горещи клавиши с групи от единици или да изберете всички с „Z", да намаляте и увеличавате скоростта.

В битка по-голяма част от екрана е посветена на бойното поле. Колко от терена се вижда зависи от обхвата на сензорите и от опцията „fog of war". Може да се придвижвате както с мишката, така и с клавишите или да използвате миникартата в горния ляв ъгъл.

При игра на ходове вашите единици имат определена енергия за движение. Всяка кола си има главна батерия, а оръжията разполагат индикатор за зареждане. Те могат да стрелят от 1 до 4 пъти на ход, и обикновено възстановяват енергията си с 1 до 2 изстела на ход. Ако запазите част от своите оръжия при нужда те автоматично ще отвърнат на огъня.

При една толкова детайлизирана игра е трудно да се каже всичко. Това е манна небесна за всеки, който дори малко си пада по стратегиите. Ще се озовете в онзи приятен унес, когато си казвате „Само още една мисия", а през това време вече тролеите тръгнали. С над 170 оръжия (и повече от 300 с различните устройства), възможността да конструирате собствени биодерми, не фиксирано то дърво на откритията, динамичната машина за кампании, обширните опциите за Multiplear - модем, сериен кабел, IPX мрежа, в Интернет в WON.Net, чудесната анимация и музика, Cyberstorm 2 определено е нещо което си струва да видите.

Приятни забавления!!!

P.S. Очаквайте играта да излезе към края на юни.

Pentium 120
16MB Ram
1MB PCI видео карта
60 MB свободно дисково пространство
Звуков контролер е препоръчителен
Мишка, Windows 95
инсталиран DirectX 5.0

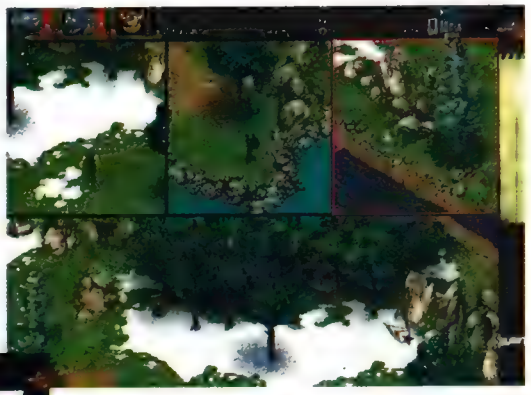
Високо ценя онези редки дни, когато ровейки се из купущата демо версии попадна на игра със непознато име, създадена от супернеизвестни дизайнери и заедно със съпътстващата прозявка установявам, че всъщност съм открил един малък бисер. Наскоро имах точно такъв "experience". Става въпрос за Commando: Behind Enemy Lines в изпълнение на Pyro Studios, носеща белезите на стратегия в реално време. Да-да, още една стратегия. За моя и всеобща радост, обаче този продукт е доста различен - и то за добро.

Ако просто очаквате да ръководите група цинични бунтовници, нагърбили се с тежката задача да отблъснат инвазия на извънземни - ИЗЛЪГАЛИ СТЕ СЕ. Всъщност, ще се озовете в разгара на Първата Световна Война. Разпореждайки се с екип от (до) шест командоси, Вие ще трябва да се изправите срещу Германската военна машина, преминавайки през 24 свързани една с друга мисии, разчитайки единствено на тактическите си умения. Всеки един от командосите ще има собствена индивидуалност, обуславяща неговите способности и екипировка. Ще Ви се наложи внимателно да използвате уменията на ръководените от вас бойци, за да се справите с нелеката задача. Действията се развиват в исторически местности - фиордите край Норвегия, брегове на Нормандия, пустинята в Северна Африка и брегове на Рона.

Всичко в играта излъчва качество, особено детайлната графика, която можете да "zoom"-вате (Zoom-а има тежката дума...) .

Мисиите не се изпълняват върху истински 3D терени, поне що се отнася до възможността да въртите погледа. За сметка на това "zoom"-а изглежда доволно добре и най-хубавото е, че всички сгради, хора и превозни средства винаги запазват високата си детайлност. Специално внимание обърнете на сградите, които ще посетите през време на играта. Те са направо прекрасни и по чудесен начин подсилват реалистичната обстановка, създадена от дизайнерите от Pyro.

Интерфейсът е другият аспект на играта, който заслужава внимание. Той ви позволява много удобно да управлявате единиците си и да изпълнявате определени команди, като кликнете с мишката върху определена иконка или чрез hotkeys. Самите иконки с уменията на отделните Ви бойци са представени в десният ъгъл на екрана.



Игра от този тип може доста да Ви затрудни, ако нямате възможност да следите командосите си едновременно. И тук създателите на играта са въвели страхотна "новинка": многобройни камери, следящи отделните Ви единици. Чрез тях наблюдавате всеки един от Вашия екип и му давате необходимите нареждания в прозорчето на неговата камера. При правилно и успешно боравене с това нововъведение, ще направите чудеса на бойното поле. Ще сте в състояние да координирате атаки, при които саботьорът Ви да залага експлозиви, снайперистът Ви ще елиминира вражеските патрули, а останалата част от екипа ще атакува набелязана цел. И всичко това едновременно.

Ще разполагате с няколко командоси, като в различните мисии ще се нуждаете от услугите само на някой от тях. Както вече споменах, всеки един е специалист в дадена област. На Вашите заповеди са:

Зелена барета

Jerry "Дребният" McHale *- Дребният обикновено решава проблемите със юмруци. В Чикаго често са го виждали да се катери по небостъргачите, за да си изкара пари за бира. Изключително силен.*

Шпионин

Rene "Призрачният" Duchamp *- този Французин е мозъкът на групата. Майстор на маскировката и комуфлажа, той ще се промъкне във всяко немско леговище в преследване на целта си. Носи инжекция с отрова за бързо и тихо елиминиране на противника.*

Сапьор

Thomas "Адският" Hancock *- този Англичанин е майстор на експлозива. Известен е с "избухливият" си характер и любовта към нитроглицерина.*

Снайперист

Sir Francis "Дукът" Woolridge *- арогантният британец е машина за убиване със своя снайпер със заглушител. Вярва в Бог, Кралицата и 9 мм куршуми.*

Морски пехотинец

James "Плавникът" Blackwood *- Морски експерт, той буквално живее във водата. Ножът му е прерязал не едно германско гърло. Използва харпун за "тиха" работа.*

Шофьор

Sid Perkins *- израснал е в най-гадната част на Бруклин. Кара всичко, което е на колела. Обича да лови немци в капана си за мечки! Дайте му да използва всяка картечница, която намерите. Ще ви бъде признателен.*

Всички те имат различни стойности на характеристиките си - физическа сила, точност на стрелба и др. Например не всеки от тях ще е в състояние на премества труповете на убитите германци, когато това се налага, или да бута варели, а пък само шпионинът ще може да се представя за германец, навлякъл есесовската униформа при опит да инфилтрира дадена сграда. Поради тази специфика на отделните Ви единици трябва внимателно да се запознаете с предстоящите мисии, за да сте в състояние да сформирате оптималния екип.

Предметите, които ще намирате и използвате в играта ще включват ножове, пушки, арбалети, гранати, взривни устройства, мини и много други. С някои от тях ще разполагате от самото начало, но по-голямата част от нещата ще трябва да си ги набавите - от самите германци естествено. Ще имате възможност да се "возите" в редица превозни средства - камиони, коли, танкове, влакове, мотоциклети, лодки, подводници и др.

Commandos: Behind Enemy Lines ще се предлага с обширни multyplayer възможности, но на този фронт още няма потвърдени данни, или както казват в казармата - всяка заповед е предпоследна.

Whisper

Monster Truck Madness II

Terminal Reality (TRI) отново се завръща в състезанието, в което доста добре се справиха с оригиналната версия на Monster Truck Madness. Този път те ни заливат с нови и нови неща, като сума ти нови писти, камиони (ако може да се преведе така truck), и нова подобрена графична машина Photex2, която е достатъчно добре за да бъде наречена "Quake II на колела". Това е от този тип игри, който може да привлече всеки, независимо геймър или обикновен човек. Имам приятели, които нормално не играят подобни (по техни думи) "помии" и вече са достатъчно пристрастени. Що се отнася за мен, мисля си, че още доста време MTM II ще заема място на харда ми. Чувствате ли се мъж?

За разлика от повечето такива игри, където отскачате от невидими прегради и се състезавате с някой нещастник, който или лъже или е отчайващо слаб, MTM II ви предлага да се качите на 20 камиона и да се състезавате на 14 писти, 3 от които са изцяло за мултиплеърно удоволствие. Няма повече невидими прегради и нещастникът вече може също толкова колкото и вие.

Един от проблемите, с които MTM II ще трябва да се справи, е погрешното впечатление, което създава у хората. Винаги съм се чудил, какво толкова има в тези чудовища, та хората ги зяпат по различните спортни програми. Аз съм човекът, който не вижда никакъв здрав смисъл в това. С тази мисъл в главата не би трябвало да се занимавам с нещо, което ми е толкова чуждо. Получи се точно обратното - MTM II ме отнесе както куцо пиле домат (Каналето да ме прощава).

TRI чувстайки очевидно, че единствено присъствието на невъзможно големите машини няма да подразни мъжкото ми его достатъчно, са свързали играта директно с кеча, като подкрепят огромността на камионите с видео клипове на Хълк Хоган и Брет Харт. Това може да ви звучи смешно (знам, че доста от вас пропускат спорта по DSF и Eurosport, но и по TV1000 има много добро шведско първенство - разбирам ви), но всичко е във философията на играта. Целия борчески (wrestling - отново лош превод) елемент може да видите в The Rumbles, което е нещо подобно на Destruction Derby и е само за мултиплейър - няколко опонента се състезават на определено поле. Целта е проста. Колкото повече се задържите на полето - толкова повече точки получавате, ако ви избъскат - губите 50 точки, докато не сте на полето губите точки всяка секунда. Докато се борите за превъзходство ще видите блъскания, преобръщания, катастрофи и т.н.

Ако не си губите времето в The Rumbles, то без съмнение се състезавате, и отново TRI ще ви шашне (добре де! - само някои от вас) с разнообразие от фантастично изработени машини (май това е най-близкия превод), всяка от които има собсвтена музикална тема (като мистичната Graveyard или ефирната Voodoo). Чисто удоволствие е да наблюдаваш всяка писта и за вас ще е истинско предизвикателство да стигнете до края. Наслада ще е пълна ако имате от онези джаджи, които имитират волан и скорости. Играта поддържа и force-feedback джойстици. За тези, които не знаят "какво по дяволите е това": става въпрос за джойстик с малки мотори, които го движат в съответствие с действието на играта. Идеята е да се създадат реалистични вибрации, съпротивление, друсане, които отговарят на събитията на екрана. Единствения недостатък е цената на подобна играчка-ако някога сте се чудили, за какъв джойстик човек може да даде над 150 дола-

ра, може вече да не се чуди.

Едно от нещата, които съм забелязал е, че когато някой играе за пръв път MTM II, той веднага фокусира вниманието си върху оставането на пътя. Повечето подобни игри настина не оставят много свобода в това отношение. В случая обаче в по-голяма част от играта пътя е безпредметен. В това отношение MTM II ви кара да изучавате и да търсите места, през които да минете напряко.

Обикновено в оценката на симулаторите има 3 главни категории: физика, графика и удоволствие от играта. MTM II излиза начело и в трите категоии. Не мисля че TRI са гонили някаква крайност в реализма и е добре че не са го направили, защото сигурно основната идея (идея? - това да не е стратегия) щеше да пострада. В по-голяма част от играта машините се държат изключително добре и всичко до най-малкия детайл е изпипано. Това което сигурно ще раздразни закоравелите шофьори са тези случаи, когато става нещо, простичко казано невъзможно в реална ситуация. По-специфично това са тези случаи, когато някои ви удари отстрани и вие буквално бивате катапултиран, летейки във въздуха като нечий кошмар. Бързо ще разберете обаче, че това е част от атмосферата, която TRI е създала за вас. Тя е наполовина реалистична, наполовина налудничава и 100% забавна. Още доста време ще чакате за да видите подобър в графично отношение симулатор на колела. TRI подкрепят старите неща с новата Photex2 графична машина, а тя наистина е малък шедьовър. Пистите са пълни с различни динамични обекти, в повече, от които може да се натресете (създавайки ужас за противника), включително летящи гарги. Всяка машина е перфектно моделирана и кадрите винаги вървят гладко, независимо от разрушенията, които стават на екрана. Добавете към всичко това и всякаква атмосферна гадост под формата на дъжд, сняг, мъгла, ГОЛЯМА мъгла, здрач, нощ, АДСКИ ТЪМНА нощ и т.н. и вече имате игра, която очевидно може да прави всичо и да го прави красиво.

MTM II е една от рядкото игри, които ще ви залеят с "моменти". Под термина разбирам - случай, когато ставате свидетел на нещо толкова яко, че ви се налага да седнете и да го обмислите преди да продължите. Quake II е игра пълна с подобни случаи. Веднъж застрелях 5-ма нещастника с един изстрел, защото бях на идеалното място по идеалното време. Това беше една рядкост, която сигурно повече няма да видя, но графичната машина е толкова гъвкава, че никога не знаеш, какво още можеш да видиш. MTM II се държи точно по същия начин. Незабравими откъси, които никога няма да се повторят да пресечеш финиша след като те е ударил движещ се влак, а от бронята ти да висят 2 телефонни стълба. Ето това е "момент".

Стигам най-после до удоволствието от играта. MTM II е една от най-забавните игри напоследък - тя просто отказва да остарее, главно заради нестандартния дизайн на пистите. Що се отнася до саунда - музиката в играта, звукът на двигателя, сблъсъкът на стомана, говорителя, който ви съобщава за събитията на пистата - той е страхотен. Ако имате микрофон, може да изпращате съобщения до противниците си. Единственият недостатък е, че това забавя малко играта. Очевидно това не е нещо, което ще правите в разгара на надпреварата, но е чудесно, когато стоите с главата надолу и искате да си размените няколко думи с копелето, което ви е подредило така.

Като десерт може да очаквате да се появят още нови машини и писти по Интернет (вече има четри-пет нови трасета), всяка от които са създадени с редактора на TRI, който не се предлага с играта, но се очаква да бъде издаден скоро.

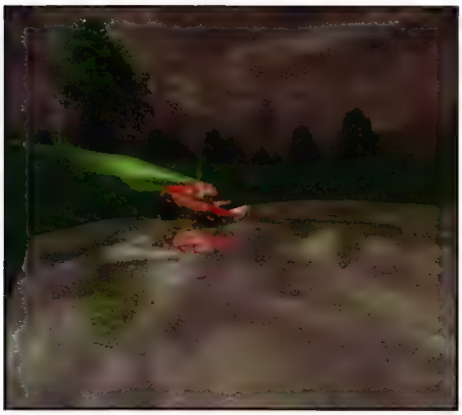
Естествено не всичко е толкова розово. На първо място мултиплейърният код е доволно пълен с бъгове. Очаквайте да ви се случат странни неща. Най-честото е появата на прозорец Access Violation. В началото си мислех че това е заради версията на играта, но и мои познати са имали същия проблем. Друго странно нещо е, когато започва играта. Вашата машина не тръгва, докато всички останали вече се състезават. Всички тези бъгове не са постоянни, но се случват и сигурно ще бъдат поправени с patch-ове.

Другата критика е към single player game. Въпреки, че нищо не може да намали удоволствието от играта, не ви се налага да правите нищо повече от това да изберете писта, да направите някои козметични промени в гаража и да се състезавате с най-доброто си време. Това, което липсва е някаква купа или състезание с точките от серия стартове. Все пак това е малък проблем.

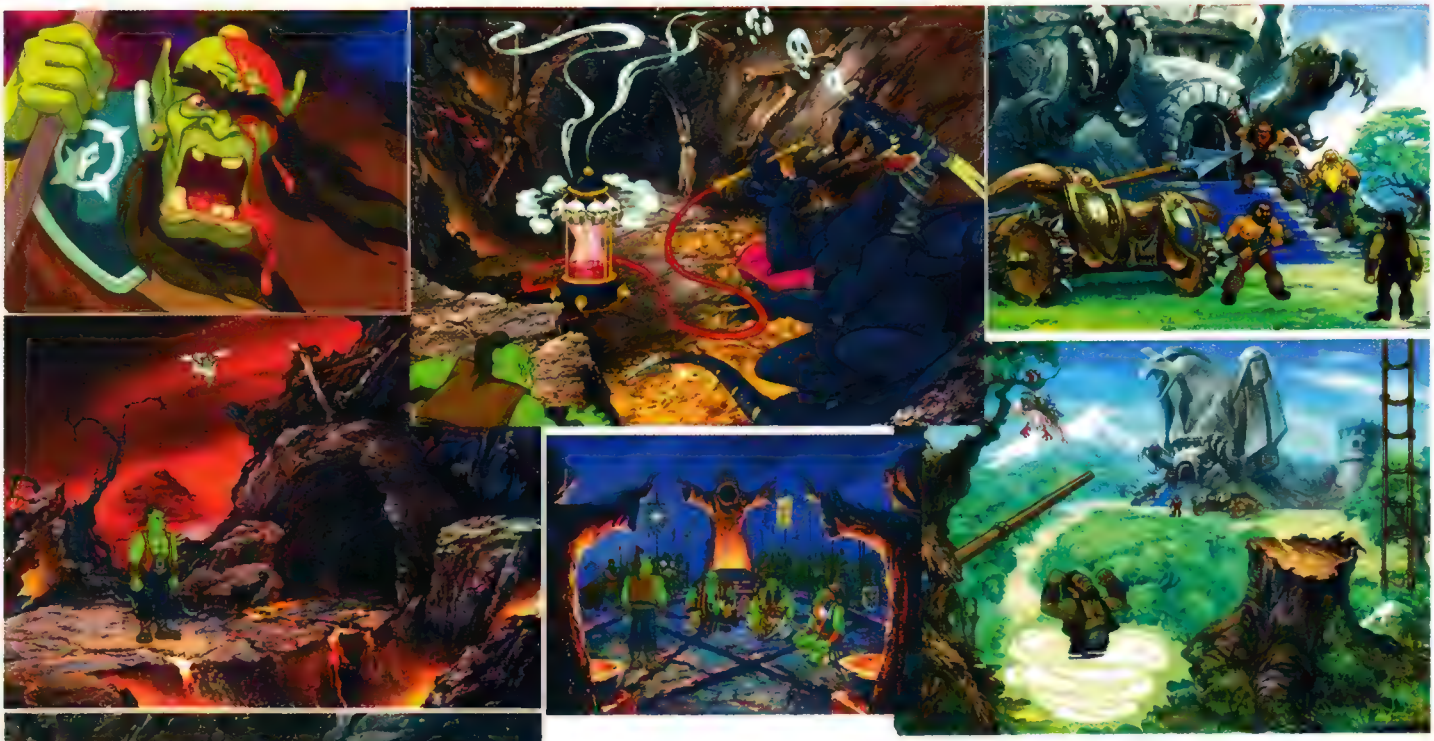
Последно - играта не се интересува от това с каква конфигурация разполагате и ви връзва на максимално 640x400. Мога само да си представям, какво удоволствие щеше да е ако работеше на 1024x768. Но засега това е единственото, което можем да правим - да си представяме.

Надявам се в MTM III представи и реалност да се слеят. А дотогава "good buy" и размачкайте копелетата.

Smurf



WARCRAFT ADVENTURES:
Lords of The Clans



Ако се върнем назад във времето, ще си спомним за първите слухове, пуснати от Blizzard за приключенска игра в света на WarCraft. Blizzard и приключенска игра? Странно! Никои от нас не предполагаше, че лидерите в стратегическия жанр ще се насочат към adventure-а. Но тези слухове се потвърдиха. Доста време мина от юни 1997 г., когато се разнесе мълвата. Сега ще доведем до вас последните подробности за този проект.

Интересен е фактът, че върху WarCraft Adventure: Lords of The Clans се труди екип от таланти от целия свят. Основната група, ръководеща дизайна и разработването на играта се помещава в централата на Blizzard в Irvine, California, а в офиса във Бостън се занимават с програмирането. Освен тях, екип от около 100 аниматори и актьори упорито се трудят в Санкт Петербург, Русия. И ако това не придава малко "пикантен" интернационален привкус на работата върху играта, то ще спомена и факта, че кинематографисти от "Toon-In-Animation" от Южна Корея се занимават с обработката на кадрите.

Освен разработчиците, за проекта са ангажирани и няколко холивудски звезди за озвучаването на героите. Най-ярката от тях несъмнено е Clancy Brown, познат ни от ролите му на Кърган от "Шотландски боец" и сержант Зим от "Звездни рейнджъри". На него е поверено озвучаването на главният герой Thrall. Peter Cullen (гласът на Optimus Prime от анимационният сериал Transformers) дава живот на Orgrim Doomhammer, а Tony Jay (гласът на Квазимодо от "Гърбавият от Нотр-Дам" на Дисни) е Drek-Thar.

На г-н Roper му кроят шапка, май!

Bill Roper, продуцент на Blizzard и една от водещите фигури в компанията, цитира името на Lucas Arts като вдъхновители на проекта. Идеята била да се направи игра за историята на Орките и за тази цел не било удобно да се използва стратегия в реално време. Тогава разработчиците се насочили към приключенския жанр, като за пример им служели игри, като "Full Throttle", "Day of the Tentacle", "Sam and Max Hit the Road."

Действието в играта ще се развива няколко години след края на битките от Beyond the Dark Portal. Младият орк Thrall още от дете е затворник на капитан Blackmoore. Под неговият строг надзор, главният герой е в продължение на много години е подложен на изнурителни тренировки и непрестанни издевателства. Целта на Blackmoore е да направи от орка идеалният войн - надарен с разума и интелекта на хората и характерната за орките кръвожадност и сила - чрез които да сложи ръка над целия Azeroth.

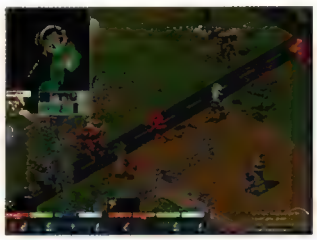
Цялото приключение е пропито от духа на стратегиите WarCraft. Всички познати ни от там герои и създания ще ги срещнем и тук - джуджета, грифони, дракони, елфи, гоблини и др. Никои не е пропуснат. Играта ще запълни празнините в историята на конфликта между хора и орки и ще свърже в едно цяло всички досегашни игри от тази поредица. От централата на Blizzard обещават богата и завладяваща история, многобройни sub-quest-ове и невероятна атмосфера на игра. И ние им вярваме.

С огромно разочарование и тъга ви информирам, че проектът WarCraft Adventures: Lords of The Clans е прекратен. Малко преди редакционното приключване на броя научихме тази грозна вест. В официално обръщение към масите гореспоменатият вече Bill Roper, от името на Blizzard Entertainment се извини за това решение и се опита да обясни причините за него. Според г-н Roper играта е прескочила много срокове, няма изгледи да се вмести и в последните такива. Опасенията, че може да се окаже остаряла в техническо отношение, поради бързите темпове на развитие в бранша, са оказали съществено значение върху взетото решение. Обяснението, че това е било много тежко решение за Blizzard, което обаче е било наложително във връзка със освобождаване на ресурси за следващи проекти, едва ли може да замаже положението. Тук момчетата от Blizzard се издъниха. Всички ние, верните им почитатели (барабар Whisper с мъжете), ще се опитаме да ги разберем и да им простим разбитите мечти. Но само този път. А вие, скъпи приятели, се насладете на снимките от играта, тъй като това е единственото което някога ще видите от WarCraft Adventures: Lords of The Clans.

MECH COMMANDER

Когато се връщате на компютъра си MechCommander вече е заредил. Настанявате се удобно и наблюдавате как земята се тресе под стъпките на масивни технологични чудовища. Тяхната сила доминира в пост-апокалиптичния пейзаж и води противниците към сигурно унищожение. С постоянни откоси от тежките си оръжия те налагат волята си над малкото оцелели заселници. Наблюдавате притаили дъх и с нетърпение очаквате собственоръчно да поемете контрола и да раздвижите тези метални мускули, да управлявате лично вашата машина за разрушение, конфигурирана според желанията ви. Най-после! Екрана блясва и играта започва. Инстинктивно се приготвяте да влезете в познатата атмосфера на популярната MechWarrior на Activision. Да ама не, както казваше един водещ! Бляскавата интродукция ви зарежда за напълно ново и различно преживяване в света на MechWarrior, където старите правила все още важат, но под един зверски (зергски- спомняте ли си последния брой) различен ъгъл на игра... и смърт. Подобре си поръчайте нещо двойно.

MechCommander буквално подкосява краката на вманиачените геймъри и ги поставя НАД екшъна. Това е



първата BattleTech стратегия в реално време, и е направена лично от лидерите в областта - FASA Interactive. За тези от вас, които сега прохождат в жанра, BattleTech сериите са едни от най-популярните франчайзи на игри в света (имам предвид белите държави). Основната игра се е продала в милиони копия от 1984 насам и не показва признаци на забавяне. Всяка година FASA издава по 6 книги и 24 игри, създавайки динамичен и вълнуващ макрокосмос от разширения. Това е първият продукт на FASA във вселената на BattleTech (всички други заглавия са лицензирани продукти), и изглежда че те навлизат като победители.

Естествено е да си зададем въпроса, как смятат производителите на MechCommander да прескочат посредствеността на огромния брой стратегии в реално време и да създадат игра достойна за логото BattleTech. Очевидно създателите на играта нямат идея какво е невъзможно в жанра и това може би е механизма на успеха. Очаквайте някои удивителни иновации, които не само ще отдалечат играта от подобните й, но и ще издигнат стратегиите в реално време на ново ниво.

Не е трудно да се досетите за какво става въпрос в сценария на играта. Играчът е член на клан от Вътрешната сфера, феодална (дрън-дрън) организация на добре тренирани войници, които водят битки с огромни роботи. Но BattleTech планетата Порт Артур попада под атака на Smoke Jaguar Clan, свирепа група от

MechWarriors, която някога избягала от Порт Артур и сега се връща с върхова биоинженерна технология. Техните сили вече включват не само роботи, но и Elementals и бронирани коли. В забележителната битка на духа над технологията, играчът, който е инструктор във военна академия, трябва да вкара 12 свои ученика в битка, управлявайки доста по-слаби роботи (Mech), като дава подробни команди за движение, стратегия и бойни схеми.

Играта ще изисква умение за взимане на тактически решения. На края на 30-те подробни сценария, вие ще трябва да оцените своите ученици и да направите избор въз основа на техните качества. Всеки MechWarrior има своята идентичност, включително различни бойни умения, които се разви-

ват по време на играта под ваше ръководство, така че обръщайте внимание на отделните си бойци. Например, може да откриете, че някои от пилотите е по-способен от другите в откриването на врага и да го поставите в бързо движещ се скаут (да живеят протосите!). С общо 24 Mech-а, 18 различни шасита и много оръжия, от които да избирате, играта предлага впечатляващи опции за конфигуриране.

Вие ще можете да управлявате доставките, ремонтите и upgrade-ите. Нивото на управление на ресурсите обещава да внесе ново измерение в този род игри. Тоталното унищожение не е главната цел в момента - трябва внимателно да пазите ресурсите си, защото Mech-овете са скъпи и малко, така че ще ви се налага постоянно да преценявате - малък риск или награда. Ще ви се наложи да възприемете по-дефанзивен стил ("наш'та система е 4-4-2") или да понесете последиците в последващите мисии. Вече няма ограничения от предварително конфигурирани машини; може да екипирате Mech-а съобразно собствения си стил. Въпреки че multiplayer combat (позволяващ игра по модем и мрежа) е важен компонент от играта, single-player мисиите вкарват някои новости. Създателите на играта програмират поведението на врага с така наречения Artificial Brain Language (ABL). Добрата новина е, че ABL и редактора за играта ще са достъпни за играчите, позволявайки абсолютен контрол и нови мисии.

Ще имате възможност за нагаждане на интерфейса според нуждите ви, но това вече го има във всяка игра. Може да отворите до 4 различни прозореца едновременно, всеки с различна степен на увеличение, да наблюдавате единиците си със сателит и да ги избирате и управлявате с помощта на икони.

Най-накрая, но не на последно място малко внимание на графиката и анимациите. Играта се развива в изометрична перспектива (2 ? -мерно). Терена ще е конструиран в реално време с генерирани от компютъра полигони, а Mech-овете и другите обекти ще бъдат с висока детайлност, рендирани на SGI (за по- незапознатите това е Silicon Graphics - спомнете си Jurassic park и Starship Troopers - е това е то!). От FASA твърдят, че това е играта съдържаща най-много анимирани кадри, и може би са прави. Mech-овете имат анимации за бягане, ходене, стреляне, разрушаване на сгради и естествено рухване след като "поемат" прекалено много. За да бъде всичко достатъчно реалистично, всеки Mech е рендиран с над 100 000 индивидуални пози (и на нас не ни се вярваше, но вижте демото и преценете сами). Допълнително анимациите са сегментирани, като по този начин се постига огромно количество комбинации от движения. А що се отнася до детайлността на графиката и доколко това влияе на начина на игра, обърнете внимание на снимката,

на която се виждат отпечатъците на Mech-овете върху снега. Според създателите на играта, вникването в детайлите може да се окаже съдбоносно в определянето на стратегията ви. Така например колкото е по-дълбок отпечатъкът в снега, толкова по-голямо тегло има врагът и съответно ще се нуждаете от повече ударна мощ.

Като заключение мога да кажа, че със сигурност MechCommander поставя нови стандарти във войните с роботи и стратегиите в реално време. Уникалната перспектива, тактическа и базирана на ресурси игра, поразителната графика обещават играта бързо да се превърне в хит. А за тези от вас, които все пак жадуват да пилотират Mech, но отвътре, FASA подготвят MechWarrior 3, който ще излезе много скоро!

Smurf

INCOMING

Ето, че дългоочакваният ден настъпи, най-после щях да погледна света с очите на бял човек. Кратък освежителен душ, старателна контра, чистички и изгладени дрехи и - в АТАКА. На ръба на нервен срив, пощурял от нетърпение и възбуда щурмувах компютърните фирми. Май е време да поясня - най-накрая щях да разкарам раздрънканата щайга, която сквернеше благословеното име "компютър" и да се сдобия с произведение на върховите технологии и техническия гений, чиито "организъм" сънувах в най-розовите си сънища. Операцията по осъществяване на съкровената ми мечта се наричаше upgrade. Когато пазарлъците приключиха, джобът ми се изпразни, а багажникът на колата се препълни с кашони и кутии - с "мръсна" газ отпраших към дома. И нали съм си техничарче собственоръчно се захванах да из(г)раждам бебчето. Онова, което се роди за живот ще ви накара да позеленеете от завист, но така е в живот - който има крава, пие мляко. Накратко - Pentium II на 300 MHz, 64 MB SDRAM, 4 MB Matrox Millenium II, Voodoo2 видео ускорител комплектован с 17 инчов монитор, 64 гласова 3D PCI звукова карта включена към стерео система с огромни тон колони, поддържащи Dolby Surround.

Колко небрежно го казах?! Не, не съм баровец - просто твърде дълго пестях от закуски. За да оправдая (главно пред съвестта си) тази неоправдаема финансова авантюра реших да накарам въпросното чудовище здраво да се затормози. Исках да намеря нещо което да го принуди да се позамисли поне за момент. Твърдо вярвам, че това, което натоварва най-комплексно хардуера са игрите. Наскоро ми попадна пълната release версия на Incoming. Сигурно очаквате да кажа, че съм шокиран от графичното, звуковото и какво ли още не представяне на играта. Като се има предвид хардуерните спецификации - да, прави сте. Преди това бях играл демоверсията, но тя не се отличаваше много от оригинала - вървеше еднакво добре и на старата бракма. Доста умел отбор дизайнери трябва да е работил върху играта за да я направи толкова гъвкава, а вярвайте ми, това е най-добрата графика за една arcade shooter игра, която съм виждал до момента (единствените разлики са в новите ефекти на Voodoo2).

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ ЮЛИ:

64 СТРАНИЦИ

+ ПЛАКАТ

+НОВИ РУБРИКИ

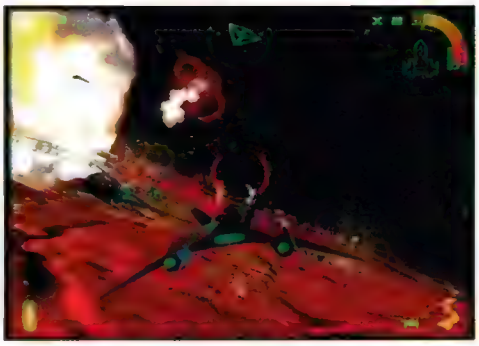
ОТ 15 ЮЛИ WORKSHOP SITE

+ХАКЕРСКИ ХРОНИКИ

+МАЛКО ХАРДУЕР

Доста от производителите на хардуер предпочитат Incoming при представянето на своите продукти.

Нямах никакъв проблем с инсталацията и като всеки средностатистически потребител решавам най-напред да се пробвам с настройките (трябваше първо да погледна ръководството към това заглавие) - нещо не ми изглеждаха както трябва. За Бога братя, не го правете (освен ако не сте един от ония фамозни полу-богове пред, които лично аз смирено скланям глава - техни величества ХАКЕРИТЕ)! След като скапах setup-а се наложи да преинсталирам играта отново. Запомнете - Incoming сама се настройва. После... Докато се усетя, бях въвлечен във вълнуващо приключение, на което след броени мигове се отдадох изцяло. Веднага ми направи впечатление богатия избор на типа игра: Arcade; Campaign Action, Campaign Tactics, Split Screen и NetWork. В Arcade можеш да избереш кораба, оръжията, и веднага да влезеш в битка. Отново извънземни!!! Вече се питам: няма ли кой да смени плочата?!



История е следната - извънземни нападат земната база на Луната, но хората успяват да евакуират почти всички. Конфликтът ескалира. Пришълците построяват база в Арктика. В отговор земляните изграждат в Кения нещо подобно на скенер, с който да засичат грозниците докато пристигат. Раздразнени Alien-ите унищожават въпросната инсталация и хронологически нашият герои влетява във вихъра на играта. Всъщност историята я няма в arcade опцията. За да научите как земляните ще наритат извънземните задници и ще ги ритат и ритат, гонейки ги из цялото мироздание чак до самите порти на ада, където им е мястото

ще трябва да изберете някой Campaign.Това са 65 мисии, разделени в10 различни сценария и всичко това е детайлно оформено в 6 области - Кения, Арктика, Северния Атлантик, Калифорния, Луната и неизвестната (дори и на астрономите) планета Crab Nebula. Ще командвате и управлявате 20 вида военни единици - танкове, skimmer-и (сами ще разберете, какво означава това), космически кораби, самолети, хеликоптери, морски съдове и дори стандартните стационарни установки. Богат е и изборът на средствата за анихилация, дезинтеграция и прочие такива за раздяла на дух и тяло. Дизайнерите са заковали броя на оръжията точно на фаталното 13. Количествата извънземна гад, която ще трябва да принудите да даде своя дял в световния кръговрат, като подпомогне разтежа на трави, храсти, дървета и прочие дребни и не дотам дребни организми, са впечатляващи и ще ви накарат често да се стряскате в съня си. Сега е времето да отбележа, че прегледът, който правя на играта е съвсем конспективен и прилича

Читателска класация на статии !!!

ТАЛОН ТАЛОН ТАЛОН

ХИТОВЕ

Най-добър стил:

Iво място _____ IIро място _____ IIIто място _____

Най-добро съдържание:

Iво място _____ IIро място _____ IIIто място _____

Какво липсва?

_____

_____

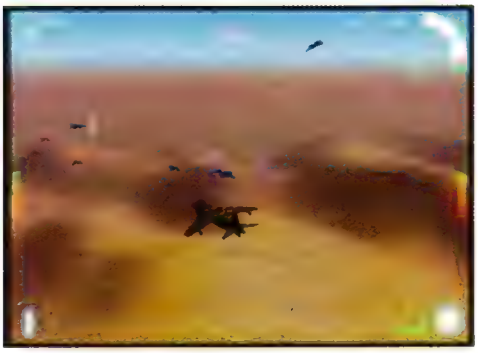
_____

Трите имена: _____

Адрес: _____

по-скоро на резюме, но какво да се прави - Unreal е вече на пазара в страната, ще трябва да му отделим необходимото място за изява.

Графика: Ако видео картата ви е от типа "пръчки" (продават се в Тайланд на килограм), най-добре веднага започнете да спестявате. Играта, както вече отбелязах е най-доброто произведение на жанра action arcade по отношение на графиката. Коментара е излишен - Incoming просто се възползва от най-доброто в технологичния прогрес (Voodoo2, MMX технологията и 3D звука са нещо като стандарт). Да вземем за пример MechWarrior поредицата - играта предлагаше всеки път по нещо революционно, но никога дизайнерите не изпипваха докрай работата си. Добре оформен фон, на който се развиват събитията, но нямаше никакво разнообразие в текстурите. Красиво анимирани сцени между нивата за сметка на отчайваща графика в самата играта. Всичко това беше стандарт при всякакви игри от този сорт. При Incoming липсва подобен подход. На всеки отделен детайл е обърнато задълбочено

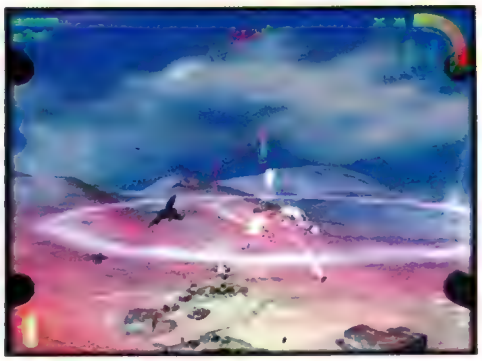


внимание, анимираните сцени между мисиите използват същата среда като играта (май същото ставаше и в Extreme Assault). Впрочем всички ефекти в играта са нещо повече от реални - те са стилизирани. Като цяло реализма в игрите е нещо, което повечето критици и gamer-и много ценят, но визуалните ефекти - експлозии, пламъци, стрелба и др., са по-скоро ефектни - едно истинско произведение на изкуството и безпрецедентна наслада за окото.

Интерфейс: Една дума - прекрасен . Прост и интуитивен. Стига вече с разните му там симулатори, които претрупват екрана с многоцелево прихванати цели, от което не успявате да различите тази, която искате да "глътне вода". Дизайнерите на Incoming са успели да постигнат гениална простота в това отношение - на дъното на екрана е разположен радарния екран, а на върха точките от играта и пойнтера, указващ посоката.

Толкоз! За контролери играча може да избере клавиатура, мишка и клавиатура или gamepad/джойстик. Много доволен бях, че не трябва да си калибрирам джойстика за всяко пускане на играта, както да речем Tie Fighter-а те принуждава. Играта поддържа и доста от feedback джойстиците. Обезателно се снабдете с джойстик, иначе ГУБИТЕ!!!

Звук и Музика: Звуковите ефекти в играта, макар и повече от добри, не са



докрай изпипани. Какво имам предвид - звука е реалистичен, с високо качество, но е заглушен от гласовите съобщения и музиката. Гласовете, обаче, са страхотни. Все още чувам агонизиращият писък "Incomi-i-i-i-i-ng!" - май оттук идва заглавието. Музика, която е използвана повече като фон, е обикновена за този тип игри. Единствената й цел е да допринесе за атмосферата в играта, но без да се натрапва.

Трудност и Изкуствен Интелект: Има 3 нива на трудност в играта и е ясно, че такъв вид игри са повече от предизвикателство за рефлексите и координацията, отколкото за ума. Както във всички arcade игри, miserable-ите прииждат на талази, като оживял кошмар (припомнете си Starship Troopers) с една единствена цел - вашата кожа. Не очаквайте да се опитат да избягват вашите удари или да се защитават по някакъв начин.

Обобщение: Какво повече мога да кажа? Всеки път, когато прикючвах някое ниво се чувствах емоционално и физически изразходван (и най-вече с изтръпнали крайници). Ако това е била целта на създателите, успели са! Incoming е просто "top gun" и връх на сладоледа взети заедно.

Novalis & Freeman

Това си заслужава времето!

СКИЗ ООД

Компютри и консумативи

Максимално улеснен избор
компетентно обслужване
ниски цени

С този талон печелите 1% отстъпка
за покупката направена от Вас !

София ул. "Ген. И. В. Гурко" № 27В, Тел.: 981-24-69 ; E-mail: skiz@aster.net

Някога, много, много отдавна, в началото на всички начала, тогава когато времето все още се раждаше (за това как точно е станало и кои са родителите му информация липсва), започна и Историята на Великия Конфликт. Имаше Светлина, имаше Мрак, и двете взаимно се изключваха, така както добрият вид на мушкатото изключва препикаването му. Ангели и демони се вкопчиха в титанична битка и сблъсъкът им разтърси мирозданието. Вселената заприлича на главицата на косовско дете след пиянска изцепка на сръбски снайперист. Еони наред двете сили воюваха без да вземат надмощие една над друга (военно, стратегическо, икономическо, сексуално, или каквото и да е друго)

ТОГАВА....

Появи се ангел Izual - пръв сред първите, ревностен слуга на Светлината. Той бе призован да поведе ангелските оргии, пардон орди, в самото сърце на адското вл...ъ-ъ-ъ свърталище. И отново бе епична битка, отново девствената космическа тишина бе осквернена от грохота на боя (звън на оръжие, дрънчене на брони, пращене на магии, измъчени викове на ранени, стенания на умиращи и пр. - представете си екшъна сами). Тогава за първи път пред владетелите на Мрака - братята Baal, Mephisto и Diablo се разкри възможността да поведат в резултата. За зла участ на Izual той бе пленен, след което беше "обиждан" и изтезаван многократно. Накрая сломено от мъчения (и обиди), ангелското създание установи, че не може повече да бъде на потърпевшата страна и ...вече не беше ангелско създание...

Не! Не! Не! Край. Стига вече! С майтапа до тук. Едва ли точно Diablo е играта, с която е уместно човек да си прави подобни просташки шегички. Не знам Freeman, какво мисли, (съмнявам се да може) аз обаче съм на мнение, че вече злоупотребяваме сериозно с Blizzard Entertainment и с вашето търпение (пък и с алкохола също). Freeman: - Глупости, майната ти Noodles! Туй м'ойту мнение, нье ник'ву мньение! Съмненийту си гу завр...(не се чете). Статистически вече установявам, че медицинският спирт (+Sprite) влияе на зрението (Freeman : - Ъхъ! Изостря гу!) и определено не е най подходящата компания при писане на статии, така че утре пак (с писането, не със спирта).

Freeman: - Я съ скрий, бье, Noodles!

Хайде, скривам се. До утре!

На другия ден... Помъдрели с утрото... След скандала с жените... Трезви..!!!

Грандиозното противопоставяне навлиза в своята решителна фаза след измяната на Izual и с (макар и нежелана от тях самите) намесата на смъртните в него.

По това време Великите господари на Рая и Ада вече били установили, че душевната енергия на техните човешки съюзници и поклонници е колосален източник на сила, при това не само в Света на Смъртните, но и в другите светове. Надмощието в този свят се превръщало в основополагаща за разгрома на противника цел. То позволявало на този, който установи контрол над него да канализира и да черпи енергия от човешките души. И както много често се случва, когато две могъщи сили се стремят към едно и също над света на людете надвиснала смъртоносна опасност. Всяка от страните можела да пожертва хората ако възникнела заплаха противникът да надделее. Пред висшите създания съществувала и пречка, разбира се. Силата, която и ангели и демони обладавали в собствените си светове многократно намалявала в Царството на човеците. Те не можели да черпят от енергията на светлината и мрака със същата интензивност, с която били привикнали. Огромната мощ и потенциалът, съдържащи се в човешкият дух, обаче били твърде апетитни, спрямо подобна спънка.

И така, Силите на Рая и Ада започнали борба за надмощие в Mortal realms.

Цената била душите на хората.

От Izual лордовете на мрака научили за Soulstones, камъните, които ангелите създали, за да ги затворят в тях за вечни времена. Но те също така открили, че могат да ги използват, като начин да канализират и прехвърлят от своите светове гигантски количества енергия в обителта на смъртните, като изкривят самата същност на кристалите и едновременно с това черпят сила и от човешката духовност. Животрептящият въпрос пред Diablo, Mephisto и Baal бил, как да се доберат до заветните кристали и да овладеят силата им. Тримата решили да използват хитрост и да принудят ангелите да ги използват срещу тях в Царството на смъртните. Така се родила идеята за Dark Exile и последвалата Sin War.

Господарите на мрака предизвикали бунт в собствения си свят. По-низшите демоните отхвърлили господството им и ги прокудили в нематериална форма в света на смъртните. Лидерите на Рая се поддали на уловката. Те решили, че метежът в Ада ще доведе до масирано нападение и изтеглили всички свои сили от света на човеците, за да се защитят. Хората вече зависели единствено от себе си. Лукавите

постигнали целта си и смятали пътя пред себе си за открит. В Рая разбирали, че низвергнатите са сериозна угроза за човешкия свят. Ангелите изпратили три камъка с ясна цел. Те създали орден, който обединил магьосници от различни кланове, и го нарекли Horadrim. Тяхната задача била да заловят Mephisto, Diablo и Baal и да ги затворят в Soulstones. Всичко се развивало според план на Тримата. Но тяхната прекалена гордост и самоувереност, че никой не би могъл да ги надвие, дори и в това spirit-ично състояние, се оказала фатална. Без физическа обвивка, която да приеме нематериалната им форма, господарите на мрака не могли да съхраняват огромните количества енергия, необходими за задачите им. Те скоро открили, какво неимоверно усилие изисква дори самото придвижване в Mortal realms. Братята се принудили да потърсят подходящи приемници. Енергията, която можел да съхрани човешкият носител обаче, била ограничена от силата на съзнанието, волята и тялото му. Физическият облик на човека бил извайван според материалната форма на настанилия се в него демон.

Тримата опустошавали света на простосмъртните в търсене на човешки души, които да възстановят изгубената им сила. Присъщата им арогантност и илюзията за всемогъщество им попречили да предвидят печалната развръзка. Horadrim-ите не бездействали, и когато най-накрая Mephisto бил заловен, той нямал силата да се противопостави на камъка. Непосилно било дори да се опитва да го използва за свои цели. Магьосниците го затворили. Baal от своя страна успял да счупи Soulstone-а при срещата си с Horadrim-ите, но бил толкова отслабен, че за да се спаси избягал. Двамата с Diablo сметнали, че счупеният камък няма да им свърши работа и решили да подготвят своето завръщане в Ада. Целта била да съберат енергията, необходима за тотална инвазия на света на хората. Разделили се и всеки поел по своя път за изпълнението на тази задача. Когато най-накрая Baal се почувствал достатъчно силен, той се върнал и се изправил срещу Horadrim-ите, възнамерявайки да им позволи да го заловят в счупения фрагмент, след което съхранил всичките си сили да се опита да изкриви същността му. Водачът на групата, Tal Rasha - жена с изключителна воля и ум, принудила Mephisto да влезе в единоборство и се оказала твърде силна за него. Надценилият се демон бил затворен в камъка прекалено омаломощен за да изпълни плана си. Вместо да приключи с това битката, Tal Rasha решила да доведе нещата докрай. За да не позволи на демона по някакъв начин да се измъкне тя забила камъка в челото си. Така станала негово продължение, превърнала се в жив Soulstone, държейки Mephisto пленник на волята й. Тя поръчала на другарите си да я заровят в гробница далеч в пустинята и да забравят мястото за вечни времена.

Последен бил заловен Diablo. Групата Horadrim-и го затворили в камъка и го заровили в лабиринт под древна катедрала в селцето Tristram. Последният брат също бил твърде слаб за да се освободи от влиянието на кристала, но пък затова разполагал с време. Той не престава да проучва, опитва и проверява границите на своя затвор. През годините леко и неусетно, като злокачествен тумор, той разпростря влиянието си върху камъка и изкривил същността му, нагаждайки го спрямо собствените си потребности. Докато един ден вече бил готов да напусне затвора си.

По времето когато орденът на Horadrim-ите се разпаднал, Tristram вече бил обхванат от злата воля на демона. Diablo подчинил на своите пъклени намерения Архиепископа Lazarus, като му обещал огромна магическа сила. Архиепископа освободил демона и му намерил приемник - младият принц Albrecht, когото отвлякъл. Lazarus забил камъка в главата му и Diablo се настанил в младия принц. Кристалът бил просмукан от същността на Diablo. Soulstone-а вече бил носител на същността и фокус на волята му, оръдието с което да постигне целите си. Докато Лордът на мрака събирал енергия за да възстанови силата си установил, че приемникът нямал необходимите показатели за да я съхрани. Той имал нужда от ново тяло с повече сила, ум и воля.

Знаейки, че само човек, достатъчно силен да достигне леговището му, да му се противопостави и да го победи, ще притежава необходимите качества. Diablo се подготвил и зачакал...

От тук започва DIABLO I.

Онези, които са я играли знаят как завършва, знаят също така и за неравната битка, която героят, отправил се на изток предстои да поведе в стремежа си да задържи Великия в плен на волята си.

Freeman & Noodles

Бел. авт: Тази статия (по-скоро началото й) разбуни духовете в редакцията, във въздуха прехвърчат емоции, проблясват страсти и положението ни (на нас с Noodles) е обсадно (имаме чувството, че сме се озовали в Diablo 16 ниво).

Нека поясним : Тук не сме се събрали шайка пияндета !

За себе си мога да кажа, че изпитвам непоносимост към алкохола, т.е. не го приемам вътрешно (още по-малко външно, за сметка на това злоупотребявам с останалите пороци ;). Който докаже противното ще го черпя каса медицински спирт(+Sprite). Що се отнася до Noodles - той скланя глава само пред текилата. Съществува понятието "художествена измислица", в случая сме я използвали за да погъделичкаме чувството Ви за хумор. На упрека "какво щяло да стане ако някоя майка прочетяла дивотиите, които сме писали", ще отговоря така: Скъпи майки (в случай, че изобщо четете тези редове), дори и да искаме не можем да напишем нещо, което децата Ви да не са слушали многократно. От онова, което ежедневно чуват в училище ще почервенее дори и Фройд. Все пак мисля, че сме се опитали да не прекаляваме с вулгарността. Какво обаче мислите Вие? Очакваме и ще се съобразим с мнението Ви.

Diablo II

Една от най-популярните игри в последните години, Diablo на Blizzard, подпали жанра "ролеви игри" още със своето появяване на пазара в началото на 1997 година. Макар и консервативните играчи да твърдяха, че това не е истинска RPG (Role Playing Game) игра, стотици хиляди геймъри забравиха за световните проблеми с озоновата дупка и ядрените опити и се потопиха в завладяващата смес от мечове, магии и екшън.

Сега Blizzard подготвя Diablo II, дългоочакваното продължение, което (да чукнем на дърво) ще излезе около Коледа. За разлика от първото Diablo, втората част няма да предизвика революция в жанра, но момчетата от Blizzard ще се погрижат за нашите безсънни нощи с много нововъведения и подобрения.

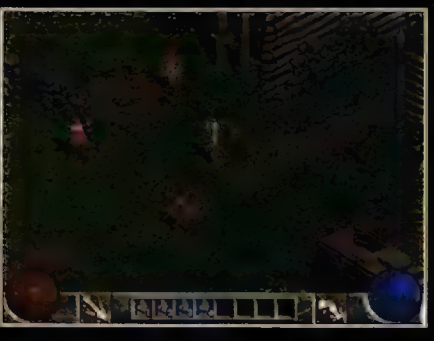
Сляпото око

Недалеч от разрушеният Tristram, в залесените хълмове на величествените планини, е разположен Манастирът на Сестрите на Сляпото Око. Манастирът, "изсечен" в самото скално лице на планината, представлява цитадела, защитаваща планинският проход между Западната Империя и мистериозният изток. Местността е изключително неприветлива, с гранитни образувания и усойни гори, разпръснати из скалният терен.

Като рани в тялото на земята, мрачни пещери са осеяли района, осигурявайки подслон на незнайни създания, достатъчно смели (или глупави) да живеят в това забравено от боговете място.

Нещастие е сполетяло Ордена на Сляпото Око, чийто член е била и позната ни от Diablo Rogue. Бастионът на Сестрите е паднал в ръцете на могъщата демонка Andariel и нейните адски пълчища. Само малка група от Ордена е оцеляла и заедно с неколцина търговци планират да се насочат на изток. От тук започва и историята, която Deckard Cain, спасен от Tristram благодарение на Сестрите, разказва:

Възползвайки се от благоволението на Тримата (Diablo, Mephisto и Bhaal), които както по всичко личи са успели да се освободят от оковите на Soulstones, Andariel, една от Низшите Демони, е атакувала манастира, използвайки подземните проходи за тъкленото си дело. След падането на цитаделата, много от Сестрите са заловени. Andariel планира да ги умъртви чрез ужасяващ ритуал, който ще ги превърне в демонични създания. Само ти можеш да предотвратиш пъкленият план на Andariel. Едва след нейната смърт ще можеш да се отправиш с кервана на търговците към Разбитите Земи, дълбоко на изток. Така завършва първата от четирите части на Diablo II.



С по-нататъшното развитието на играта ще трябва да преминеш през населени от демони джунгли и пустини. Постепенно ще разбереш, какво се е случило с героя или героиня от първата част на Diablo. В Diablo II задачата ти е много по-трудна, защото скоро ще научиш, че трябва да се изправиш лице в лице и с братята на Diablo - Mephisto и Bhaal и да прочистиш земята от тяхното демонично присъствие.

Героите

Няма ги вече The Warrior, The Rogue и The Mage. Те се оказват прекалено слаби, за да устоят на титаничната мощ на Злото в Diablo II. Вместо тях ще можеш да избираш измежду 5 напълно нови персонажа. Трима мъже и две жени. Тези нови герои ще се изправят срещу Diablo и неговите пълчища. На твое разположение ще бъдат двама магьосници (Necromancer и Sorceress), двама войни (Amazon и Barbarian) и един хибрид (Paladin). Ще ти представим накратко отделните бойци.

Това са само част от уменията, предвидени за отделните персонажи. Някои от тях може да отпаднат в окончателния вариант на играта.

The Amazon

Жена-воин. Произхожда от номадските племена, скитащи из равнините близо до Южното море. По време на странстванията, несгодите и стълкновенията с други племена са научили тази великолепна жена да се защитава и да наказва с респектираща категоричност неблагоразумните. Начинът й на живот е повлиял за формирането на нейната независимост и издръжливост. И ако в умението си с лъка Амазонката съперничи с The Rogue, то тя доста я превъзхожда в боравенето с копие и в ръкопашния бой. Поради нейните способности е доста търсена като наемник. Лоялността й към работодателя се изчерпва с постигането на личните й цели.

Diablo II

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Умения с лък

1. Vital shot - това умение позволява на амазонката да изпрати към врага си точни и смъртоносни изстрели, засягайки важни жизнени органи и нанасяйки тежки поражения.
2. True Aim - по-точна, но по-бавна стрелба.
3. Safe Shot - с това умение The Amazon може да стреля в мене, без да наранява приятелските единици.

Умения с копие

1. Jab -това умение позволява по-бърза, но не толкова мощна атака.
2. Entangle - чрез завидно майсторство, амазонката може да прикове противника си, така че той да не може да се движи. Останалото е лесно.
3. Fend - по-неточен удар, отблъскващ назад противника.
4. Hurl - способност да изпратите копието със страшна сила срещу врага. Въпреки, че оръжието ви ще се счупи след*ударът, противникът ви ще понесе огромни щети. Може и да умре. Толкова по-жалко за него.

Други

Dodge - когато е нападната, амазонката може със светкавична бързина да избегне удара.

The Barbarian

Това е вторият войн - нещо като Конан. Той няма да е в състояние да използва магия (за това по-надолу), но за сметка на това ще може да върти две оръжия едновременно. Въпреки, че му липсва изтънчеността на "по-меките" му другари, той е отличен избор за любителите на ръкопашният бой. Талантът му да използва две оръжия и способността да призовава духовете на свещени животни на помощ го правят невероятен боец.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

1. Stun - лек удар, замайващ противника и "подготвящ" го за последващият тупаник.
2. Retreat attack -познатата ни система "удряй и бягай". Позлволява на варварина да атакува и да отбягва контраатаката.
3. Warcry - ужасяващият боен вик ще накара повечето противници да си плюят на петите.
4. Charge - с пълна скорост, The Barbarian се вклинява във вражеските редици, нанасяйки огромни поражения.

Като схлух за играта се споменава и умението Leg Sweep, което с една дума можем да обясним, като "подсечка".

Sorceress

Определено не е Баба Яга. Магьосницата е една от малкото жени, успели да се доберат до тайните на магията сред предимно мъжките магьоснически кланове от изтока. Подобно на нейният събрат от Diablo I, на нея й липсва силата и издръжливостта, необходими за ръкопашен бой, но тя компенсира това с умопомрачителен арсенал от магии. Нейна специалност са магиите на елементите, и по специално огън, светкавица и лед.

СПЕЦИАЛНИ МАГИИ

1. Enchant - тази магия превръща всеки меч в горящо оръдие на смъртта, което наранява и забавя противника.
2. Frost - изпраща смразяващ облак, който причинява почти пълно обездвижване, правейки жертвата беззащитна.
3. Glacial Spike - превръща противника в ледена висулка.
4. Dancing Sword - създава меч със собствен разум, който посича всеки, опитващ се да нарани магьосницата.
5. Darkness - тази магия създава черен облак, който е отровен за всички, освен възкръсналите мъртъвци.

The Necromancer

От мрачните недра на южните блата идва фигура, обвита в потайност. Както подсказва неговото име, некромансерът е особен вид магьосник, специализирал в манипулации с мъртъвци и магии за призоваване. Макар и да се бори на страната на Светлината, не всички оправдават присъствието му в отбора на добрите. Ужасяващият му външен вид и мъртвешки бледата кожа, говорят за годините, прекарани в мрачни крипти и мавзолеи в усвояване на тънкостите на неговият занаят. Крехкият му външен вид не бива да заблуждава никой относно огромната сила, която той владее. Въпреки, че мотивите му са под съмнение, The Necromancer е могъщ съдружник в борбата срещу силите на мрака, на които може би и той служи.

СПЕЦИАЛНИ МАГИИ

1. Summon Familiar - призовава малко хвърчато създание, познато като "фамулус". Това създание живее само за господаря си, то е неговите очи и уши, когато са разделени.
2. Raise Dead -мъртвите се връщат към живот под въздействието на тази магия. Оживявайки като бездушни скелети, те се бият на страната на техният нов повелител.

Diablo

3. Binding - чрез тази магия, некромансерът може да подчини всяко създание на собствената си воля. Жертвата, под въздействие на магията, изпълнява всяко желание на магьосника, дори нападе досегашните си другари.
4. Vampiric Touch - тази магия дава възможност на The Necromancer да изцежда живота от жертвата, която е докоснал. По този начин той възстановява силата и жизнеността си.
5. Summon Blood Golem - призовава могъщ Голем, който се бие на ваша страна.

The Paladin

Едновременно неуморим воин и благочестив свещеник. Паладинът се чувства еднакво добре и в светилището по време на молитва, и на покритото с кръв бойно поле. Този персонаж съчетава в себе си способностите на магьосник с тези на първокласен боец. Един от Рицарите на Vestmark, победили могъщият Leoric, The Paladin е с чисто сърце и следва стриктно ученията на Zakarum. Религията на Светлината. Могъщ воин, за който вярата е щит, той се бие за своите убеждения. Неговата непоколебимост е защита за едни и жестока справедливост за други. Той е олицетворение на силата и добротата на Светлината.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

1. Holy Aura - говори се, че вярата на Паладина струи от него като отблъскваща сила срещу възкръсналите мъртъвци. Веднъж попаднали под тази сила, те изпадат в паника и стават лесна плячка за меча на рицаря.

2. Shield Bash - това умение позволява на героя да отблъсква назад противниците, като ги прави уязвими за неговото острие.
3. True Blade - позволява мечът на героя временно да се зареди с божествена сила. Така омагьосан, мечът пробива дори най-дебелата броня, дори най-твърдата кожа и нанася тежки поражения на противника.
4. Arm of God - като се превръща в проводник на силата на небесата, Паладинът се придвижва с невероятна скорост и нанася тежки щети на враговете си. Цената, която трябва да плати боецът за това благоволение на боговете, е че и той сам получава щети.
5. Zealotry - временно увеличава силата и жизнените точки, но намалява скоростта.

Всичко ново е добре преработено старо

Според Bill Ropper, играта ще използва нов "engine", разработен така, че да представи по оптимален начин нововъведенията, които са замислили дизайнерите. Една от най-големите промени от оригинала е увеличената видима площ. Наблегнато е върху намаляване на размера на интерфейсните елементи (като огромният "status bar" от първото Diablo). В резултат на това играчите ще разполагат с по-голямо полезрение, което до голяма степен ще "отвори" играта. Дизайнерите на "Blizzard" са използвали т.нар. "colored lighting", което ще позволи при прилагането на магии да станем свидетели на изумителни светлинни ефекти, и "gouraud shading" за подобряване и изглаждане на визуалните възприятия.

Освен техническите подобрения, дизайнерският екип е предвидил множество нови елементи, които да засилят "дълбочината" и облика на играта.

В зависимост от това, какво оръжие предпочитате, ще можете да развивате умения, които са присъщи за това оръжие. Предвиждат се също и две магически школи. Така всеки от магьосниците ще разполага с набор от магии, но не всички ще бъдат достъпни за него. Воините няма да могат да учат магии, както в първото Diablo. Единственият начин да се възползват от силата на мистичното ще бъде чрез свитъци и жезли. По време на игра ще намирате много предмети (пари, брони, оръжия, елексири и др.), скрити в сандъци. И тук е една от най-съществените (поне за мен) промени в играта. ВСЯКО оръжие или част от броня, която използвате ще променя външния вид на героите. Така например смяната на Shield of Heavens с Arcane Rune Shield веднага ще се отрази върху облика на героя ви. Дизайнерите предвиждат и т.нар. "комплекти въоръжение". Намирате в някое ниво например Sword of Holy Avenger, в някое от следващите намирате Shield of Holy Avenger. Колкото повече части от комплекта събере-

Diablo II

те, толкова по-ефективни стават те.

Запазена е системата за натрупване на "опит", водещ до преминаване в по-горно ниво. Известни промени има в основните характеристики на героите. Старите Strength, Dexterity и Vitality са се запазили, но вместо Magic се въвежда Intelligence. Тази характеристика ще определя уменията, които ще можете да усвоявате. В старата игра трябваше да следите издръжливостта на героите ви на Fire, Lightning и Magic. Във втората част на Diablo се въвежда и опасността от Cold и Poison.

Усвояването на нови умения няма да е толкова просто, както например беше изучаването на магии в Diablo I. Новите възможности ще бъдат представени като "дърво". По този начин, за да усвоите някоя полезна способност ще трябва да минете през няколко други (нещо като при Master of Orion). Някои допълнителни умения ще получавате като награда за успешно изпълнен quest. При самите quest-ове също има някои нововъведения. Повечето от тях, ще трябва да бъдат изпълнени, преди да минете в следващо ниво, но някои ще изискват от вас да пътувате до други градове чрез телепорти. Ще има разделение на дневни и нощни quest-ове, като всички ще бъдат достъпни както в single player, така и в multiplayer.

Животинският парк в играта също е подновен. Вещиност от старото Diablo ще останат само три гадини: Skeletons, Fallen Ones и Zombie (дизайнерският екип очевидно доста харесва тези си бебчета). Останалите "животни" са изцяло нови и са плод на болното въображение на създателите на играта. Ще видите част от тях на страниците на списанието, но цялата гама противници все още не е обявена. Голямо подобрение се очаква в "смъртните" анимации, където ще се наблегне на реализма.

Дотук с персонажите, техните умения и начина на игра. Сега да погледнем към останалите компоненти на играта, оформящи цялостния й облик.

Да започнем от градовете. За разлика от първата част, където имаше един град, тук приключенията ще ни преведат през четири различни населени места, всяко със своеобразно население и природа (пустиня, джунгла). Познатите ни статични градски сцени от Diablo (неподвижната вода и изкуствено изглеждащата околна среда) ще бъдат заменени с много по-активна обстановка - домашни животни, търчащи насам-натам, бълбукащи ручейчета, брулени от вятъра листа. Населението на отделните градове ще носи различни дрехи, сградите ще имат различна архитектура, вобще всеки един от градовете ще носи собствена автентична атмосфера. Що се отнася до т.нар. NPC (Non-playing characters), т.е персонажи, които не можете да управлявате, но участват в играта, промените са значителни. Спомняте ли си Griswold, който през цялата игра стоеше със скръстени ръце и само от време на време ги отпускаше в страни? Е, вече няма да има подобни сцени. Населението във всеки град ще се занимава с ежедневните си работи, докато вие разучавате района. Ковачът ще си върши занаята, търговецът ще си продава стоката, никой няма просто да стои на едно място (освен ако това не е идеята на дизайнерите). Някой от местните ще се присъединяват към вас при изпълнението на даден quest и макар в повечето случаи те да гонят свои цели, помощта която ще оказват ще бъде добре дошла. Когато ви се подава даден предмет, било като награда или при покупка, това ще става от ръка в ръка, а не като в Diablo да се хвърля на земята. В играта ще срещнете познатите ви от първата част Deckard Cain и Wirt, момчето с дървеният крак. Патрули, съставени от известните ви вече Rogues, ще се грижат за сигурността на населението в отделните градове.

Първото Diablo беше (и все още е) една от най-популярните игри, създавани някога. С опростеният си интерфейс и страхотна графика, тази игра спомогна за прекрояването на жанра "ролеви игри" и нанесе сериозен удар на всички скудоумци, опитващи се да вкарат игрите в определено русло (трябва да ви кажа, че нищо не може да разтърси така моралните устои на редактор на списание за игри, както заглавие, което не влиза в нито една от познатите категории).

Докато Diablo I беше уникална за времето си игра, то днес нещата стоят малко по-различно. Baldur's Gate на тандема Interplay-Bioware изглежда страхотно, а момчетата от Eidos също са се наточили на Blizzard с новия си проект Revenant. Големият въпрос е : Дали Diablo II ще бъде толкова безапелационен като предшественика си? При днешния динамичен пазар на игри, това ще е много трудно, но при всички положения можем да очакваме продукт, който ще бъде поне толкова успешен, колкото бе и предшественика му (ако не и повече). Надяваме се да е така.

Последните сведения за датата на излизане на играта са за януари 1999 година.

Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Играта, която не се нуждае от реклама... Играта, която накара любителите на RPG-та да се заредят с внушителни количества кафе и да пощуреят от кеф, а конкурените нервно да преглъщат.

Тези, които са имали възможността да се насладят на първата част (или на първия брой на списанието) вероятно вече доволно потриват ръце, предвкусвайки появата на нов хит. Едно мога да ти кажа интелигентни читателю - ако принадлежиш към тази миропомазана група,... щастливей! Напомпай се с малко търпение и дочети тази статия.

Действието се развива 80 години, след събитията във Fallout-1. Ти си пряк потомък на някогашния обитател на Vault 13, намерил своя втори дом в това селце. Племето страда вече 10-та година от невиждана суша и всички запаси са на привършване, засухът алчно изсмуква живота от хора, растения и животни. Племето отчаяно се нуждае от знания, технологии и от герой, който да им ги осигури. Ти си Избраният. В жилите ти кипи непокорната кръв на Великия ти родственик и разпалва една неукротима жажда за приключения. Някъде в пожълтелите страници на ръководството по оцеляване, което племето е съхранило след кончината на твоя прародител, се споменава за технология, способна да промени суровата пустиня в плодороден рай. Написано е и също, че всеки Vault Dweller* ще има достъп до тази съкровищница. Старейшините са те избрали да я откриеш и когато дойде времето, да поведеш своя народ. Ще се наложи да наденеш свещеното Vault облекло* и да се отправиш на път, за да откриеш Vault 13 и да поискаш необходимото за да помогнеш на хората си. Да, това е същият Vault 13, който безмилостно прогони твоя предтеча в пустошта преди 80 години. Те ти дължат, дължат ти по право, и това право пулсира във Вените ти, защото е заплатено с кръв и изгнание. Дошло е време да събереш дължимото. Преди да поемеш по пътя обаче трябва да докажеш своята преданост , храброст и находчивост. Някои от старейшините се съмняват, че ти притежаваш силата, която би трябвало да тече в жилите на Vault Dweller. Те дори казват, че ти не си Избрания. За да се докажеш и за да се добереш до наследството си ще трябва да преминеш през Пещерата на Изпитанията и да избегнеш клопките и препятствията по пътя си (подвижни плочки, под които се крие копие, свирепи зверове, мутирали създания и пр.) Пещерите не са проблем за Избрания. На изхода срещаш мълчаливо одобрение, никой не смее да оспори вече твоите качества. Дори и най-скептичните са убедени, че ти си този, от когото племето се нуждае. Единственото, което четеш в очите на хората е упование и плаха надежда.

Народът ти се състои от скотовъдци и прости фермери, те нямат възможност да те екипират подходящо. Преминавайки през пещерите ставаш притежател на съкровеното Vault-облеклото. Взимаш го със себе си, заедно с устройството Pip-Boy*, което твоят предшественик беше ползвал толкова успешно по време на своите приключения. Така екипиран и въоръжен с вярното си копие си готов за тръгване.

Един от старейшините ти дава странен на вид съд. Това е плоско шише за вода, направено от непознат метал, което е инкрустирано с мистичното число 13 и е посветено на божество с името Vault-Tek*. Старейшината казва, че пътуващ търговец е продал свещената реликва на селяните. Търговецът живеел в Klamath(?!), градче, разположено на няколко дни път. Първата ти стъпка трябва да бъде намирането на търговеца с надеждата той да има някаква информация, която ще ти помогне да намериш Vault 13.

С мрачна решителност грабваш всичките си вещи и се насочваш към люлеещият се въжен мост, който предпазва хората ти от нападения. Едва, когато достигаш отсрещният край в главата ти шеметно нахлуват тревожните въпроси:

Ще намеря ли Vault 13? А като го намеря ще получа ли това, което отказаха на моя прадядо? Има ли и други Vault-ове, които биха могли да ми помогнат? Кой, или какво е построило тези Vault-ове? Все още ли съществуват? Всички те ще останат без отговор за известно време. Тръгваш по пътеката, която води извън селото и се питаш дали някога ще успееш - дали ти си наистина Избрания.

В общи линии това би трябвал да е увода към втората част на една от най-успешните игри правени някога. Не, няма да изпадаме в категоризации - просто ще се опитаме да обясним накратко какво да очакваме през октомври от Interplay.

Действието се развива в

пустинните земи на Северна Калифорния, в градовете New Reno, Redding, в развалините на San Francisco и др. Много от местата няма да са видими на картата, докато някой не ти каже за тяхното разположение. Особено приятно допълнение в играта е включването на кола, с която ще можеш да пътуваш от едно място на друго. Колата ще има багажник за складиране на екипировката (кеф! - в първата част се налагаше да използваме спътниците си не толкова като помощници в боя, колкото като

товарни магарета). Превозното средство ще има възможност за upgrade и ще може да превозва и другите ти спътници. Като става въпрос за спътниците, те варират от Super Mutant до някакъв нещастен учен, и вече няма да са толкова "глупави", че да те уцелват "без да искат" по време на бой. От Interplay обещават, че изкуственият интелект на всички противници и съюзници ще е невероятно подобрен. Ще имаш възможност да даваш стратегически команди на твоите приятели - да се излекуват, да се скрият, дори ще можеш да ги научиш на нови умения. Страхотно бе да установим, че ще можем да им повишаваме показателите (за разлика от Fallout 1) като им дадем някаква броня например. Е, външния вид ще е същия за да се избегне объркването.

Ще има нови умения, характерни черти за всеки герой, но от Interplay отказват да дават информация на този етап. Доста нови оръжията да добавени. Очаквайте :

- M72 Gauss Rifle
- M3A1 "Grease Gun" SMG
- Louisville Slugger
- H&K CAWS
- Solar Scorcher и много други.

Нововъведение е и възможността да се комбинират предмети - може да монтираш лазерен мерник на избрана пушка. Всички quest-ове в играта са свързани по един или друг начин с героя или с неговите действие - с една дума всичко зависи от теб и от това, какъв персонаж ще създадеш, на какви негови качества ще заложиш, как точно ще реагираш в дадено положение (понякога ще е по-добре да поговориш с някого, вместо да го гръмнеш - Бел.Noodles: това е любимият начин на Freeman да решава споровете), твоята конкретна реакция ще определи какъв понататъшен развой на събитията ще ти предостави играта. И, слава на Tim Cain (но май продуцента е друг), вече няма да има ограничение във времето. Предполагаме,че и ти като нас си произнасял скверни слова, наблюдавайки как противните мутанти безчинстват в твоя Vault, ако не е спазен лимита от определеното време. От друга страна, всеки почитател на RPG-тата ще иска да си създаде един сравнително силен и опитен герой, а не да се страхува, че първият срещнат гад ще му потроши ребрата. Използвайки стандартните положения в първото заглавие това бе почти невъзможно без да се прибягва до bug-овете в играта, но за тях друг път.

Ако си задаваш въпроса дали ще можеш да използваш своя герой от първата част - не, няма. Ако все още е жив, той най-вероятно вече прилича на Тутанкамон или на живия прадядо на Паркинсон. От друга страна, една вече стара кримка просто ще се разхожда необезпокоявано нагоре-надолу унасяйки се в дрямка от приятния гъдел на вражеските куршуми. Най-вероятно ще бъде като вълк сред овче стадо (или още по-вероятно като Фреди Крюгер в забавачница). Така, че жалко за супермена.

Между другото, ако си plug-ван към Интернет може би ще ти е интересно да разбереш, че Interplay организира нещо като състезание. Задават ти 10 въпроса свързани с личности и събития от първата част (Какво е истинското име на Master-а?), попълваш си въпросника с личните данни и с малко повече късмет ще срещнеш името си във втората част. Някое от NPC-тата ще бъде кръстено на твое име (NPC персонажа представлява герой от играта, върху който нямаш пряк контрол).

Както и да е, играта излиза през средата на Октомври и дотогава ще трябва да стискаме зъби и ... (подробности). Няма да има multiplayer - все пак това е RPG, основано на хронологическа последователност от събития, и няма да има Mac версия. Оказва се, че разходите за Mac версията ще са повече отколкото би била печалбата от самата игра.

Много бихме се радвали, ако с тези редове сме събудили отново позадрямалото желание за приключения. Нямаме какво да ти пожелаем освен да идва по-бързо Октомври и

" ... just be safe, OK!"
The Overseer of Vault 13

Noodles & Freeman

Използвани изрази

- Vault Dweller - буквално означава обитател на някой от Vault-овете, но във втора част вече се използва в смисъл на титла.
- Vault облекло - в случай става въпрос за трикото, с което беше облечен героя от първата част. Поредната фаворизация в играта.
- Pip-Boy - става въпрос за преносимия "компютър" на героя от първа част.
- Vault-Tek - компанията, която се занимава с изграждането на всичко свързано с Vault-овете. Племето я издига в култ.

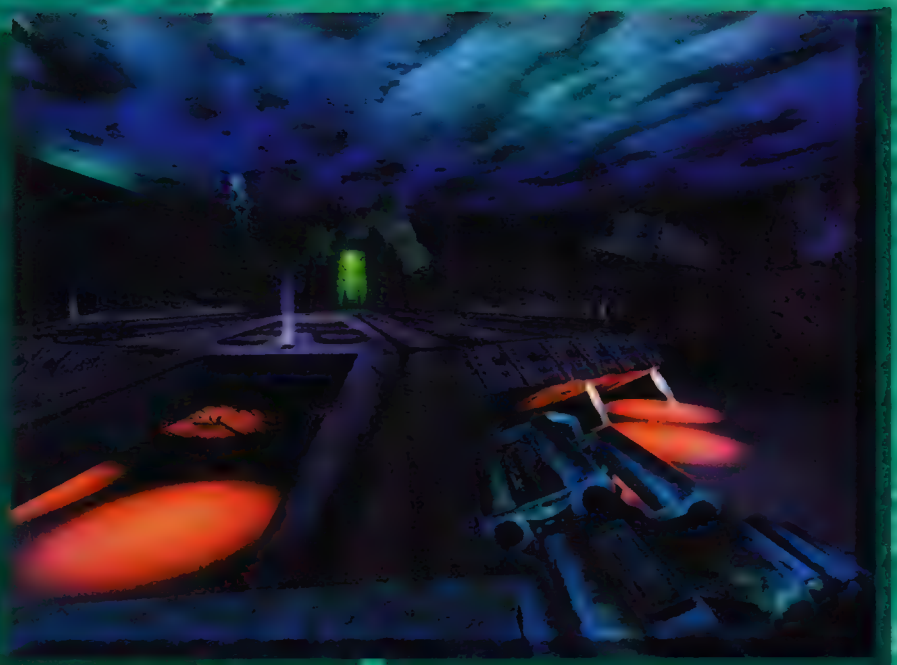
Unreal

Преди 3 години Epic Megagames, малка компания, занимаваща се предимно със shareware, публикува 2 тестови снимки от новият си проект. Целта на този проект била да се въведе нова 3D платформа, която успешно да се конкурира и дори да детронира самозваните царе в жанра First Person Shooters от Тексас. През това време момчетата от ID Software се потели над игра за непобедим морски пехотинец, разхождащ се насам-натам със своя гранатомет и наритващ задниците на гадните извънземни. За разлика от тях, дизайнерите на Epic гонели далеч по-възвишени цели. Въпреки, че всички подробности около тяхното начинание се пазеха във строга тайна, знаеше се, че тази игра ще използва всички преимущества на MMX - новата технология, която трябваше да отприщи непознати досега възможности на компютъра. По времето, когато понятието "3D ускорител" беше непознато, тази информация и показаните снимки възбудиха духовете в играещото братство. Тези трохи информация бяха катализатор за създаването на голяма група от почитатели на играта, която никой не беше виждал.

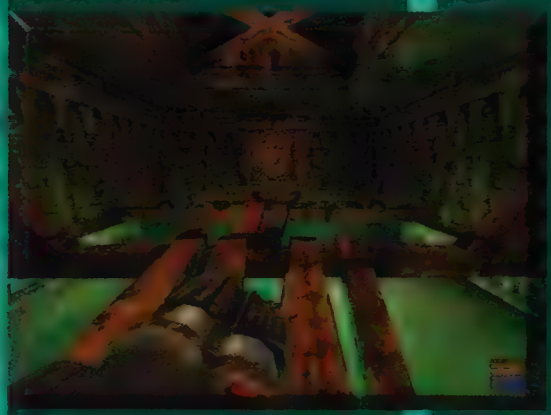
Времето минаваше и ID Software пуснаха своята игра. Времето продължаваше да си минава и тексасците пуснаха и продължение на играта, доста по-добро от предшественика си. През това време, Epic направиха няколко фал старта (в това число и технологичните инвестиции в прехваленият MMX). Дизайнери се присъединяваха към екипа от разработчици, работеха няколко месеца, след което напускаха и техният труд отиваше на вятъра. Много срокове бяха пропускани и това доведе до праведният гняв на играещото общество. За да уталожат гневните възгласи, Epic пускаха безкрайна серия от снимки и анимации, показващи че играта се прави и че изглежда страхотно.

Но това не беше достатъчно. Въпреки ентусиазираните прогнози в пресата и обещанията на производителя, геймърите смятаха, че играта ще "остарее" докато излезе, ако това изобщо стане. А обеща-

-нията не бяха скромни: изумителна графика, невероятен изкуствен интелект и игрови сценарий, достоен за холивудски филм. Общото мнение бе, че дизайнерите от Epic се опитват да направят невъзможното. Но същите тези дизайнери осъзнаваха истината в думите на големия Артър Кларк, които е казал "Единственият начин да установим границите на Възможното е да преминем малко отвъд тях, в Невъзможното ". Тези думи бяха като пътеводна звезда на целият екип, разработващ мистериозният проект. Игно



рирайки зложелателите и присмехулниците, момчетата от Epic продължаваха работата си със завидна увереност и целенасоченост.

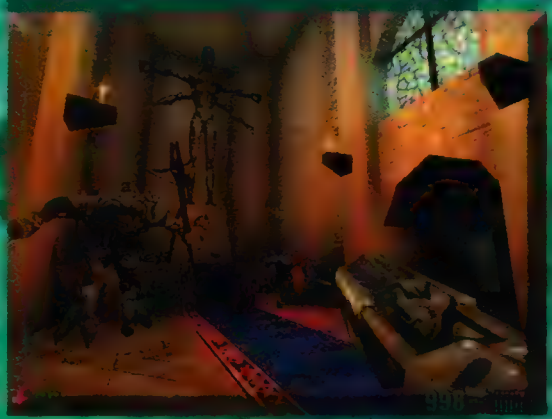


Още доста време мина. И когато на 25 май играта бе представена на света, всички бяха готови за нея. По подходящо време от това просто нямаше. Тъкмо бяха попресъхнали гърлата на любителите на 3D shooter-ите след второто отроче на ID от серията Quake (между другото на E3 бе обявен проектът Quake 3) и те търсеха нова глътка живителна течност. Та същата тази глътка, която им предложи Epic, щеше направо да ги задави.

Въпреки дългият период на разработване, а може би и заради него, самата игра е на технологичния връх. И това не го определя само превъзходната графика, но и мощната платформа, динамичният multyplayer, невероятният изкуствен интелект и интерфейс "smooth, just like a silka", както пее негрото Shaggy.

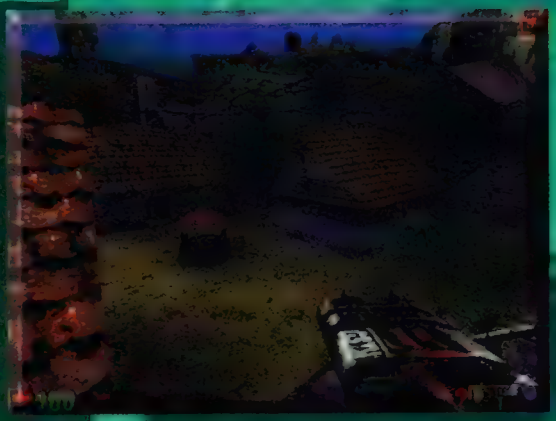
Артър Кларк е казал още "Всяка значително напреднала технология е неразличима от магията". Момчетата от Epic доказаха истинността на думите му. Под лустрото на върховите технологии, използвани за физическото осъществяване на този проект, се крие игра, която коренно ще промени представите ви за FPS жанра.

Силно чувство на дезориентация ви обзема в началото на играта. Събуждате се и осъзнавате, че вашият кораб се е разбил. При условие, че сте били затворник на него, това може само да ви радва. Малко по-късно обаче осъзнавате, че всъщност просто сте сменили затвора - вече не



е транспортната совалка, а планетата Gryphon. В първото ниво на играта целта ви е да се измъкнете от развалините на кораба-затвор. Сами ще почувствате напрежението витаещо наоколо и ще си зададете въпроса "Защо по дяволите нямам оръжие?". Това, което някои от вас ще вземат за bug в играта или за грешка при инсталацията, всъщност е гениална идея на разработчиците. Действително започвате без никакво въоръжение, като по този начин самата игра ви принуждава на всяка крачка да се оглеждате и да попивате заобикалящата ви среда. Обърнете внимание на дребните детайли: светлини премигват и проблясват в обезпокоителен безпорядък; ехо от викове на мъка и болка се дочува от тъмните, заплашителни зали; освободено електричество "просъсква" от разбитото обурудване. Докато търсите изход от катастрофиралия кораб ще се натъкнете на детайлна, но традиционна 3D обстановка - асансьори, врати, мигащи конзоли и мрачни коридори, водещи към асансьори, врати, мигащи конз (май вече бяхме тук). С две думи - все същото. Ще събирате разни предмети и ще се наслаждавате на прекрасни ефекти. Така постепенно ще свикнете с интерфейса и инвентара. Някои от вас ще решат, че вече са видели всичко което си заслужава от тази игра. Unreal бавно ви потапя в света си, показвайки ви само малка част от прелестите си и карайки ви да мислите, че всичко ви е до болка познато от предишни игри. Истината е, че това което в действителност ви очаква, може да се опише като игралният еквивалент на 50-тонен бетонен блок, небрежно размазващ черепната ви кухина.

Осъзнавате заблудата си едва в началото на второ ниво. Измъквайки се от тесните коридори на кораба, ставате свидетели на красотата и богатството от цветове на заобикалящият ви свят. Това според мен е повратен момент в историята на жанра, когато се освобождаваме от

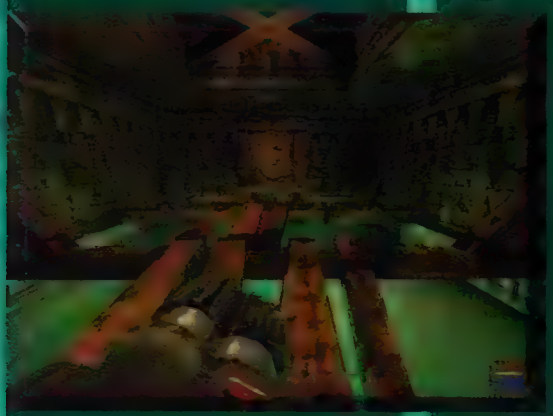


тесните, клаустрофобични коридори и проходи, които доминираха в геометрията на 3D екшъните още от самото им начало, и навлизаме в един нов и обещаващ свят. Облаци се носят в небето, озарено от лъчите на блестящи слънца и далечни луни, птици се реят над вас, водопад се спуска в малко езерце. Самата природа около вас е жива - малки, заекоподобни създания търчат насам-натам; различни насекоми жужат над заблатените местности; островчета от мъх са пълзнали по скалите; ята риби "патрулират" в подводното си царство. Вашият катастрофирал кораб, полузаровен в земята, ярко контрастира на фона на целият този органичен свят, който го заобикаля. Останалите игри изглеждат доста "дървени" в сравнение с тази сцена.

От двете страни на кораба има отвори към миите. В който от тях да влезете се изправяте лице в лице с Brute. Две неща могат да спрат тази бабанка - вашата глава, отделена поне на 6 метра от тялото ви или неговата смърт. За разлика от тромавите и глупави компютърни (де)генерати от други 3D заглавия, тази доста умна гадина е безпощадна. Бабаитът заобикаля ъгли, катери се по стълби и преодолява препятствия със завидна бързина и умение. Чувството, че те преследва и притиска изкуствено създаден враг е доста смущаващо. Добре, че намерихте оръжие малко по-рано.

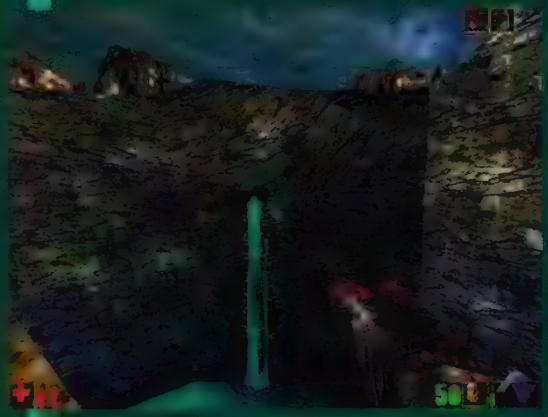
Тази първа среща с враждебно настроен организъм е като поема на Пушкин спрямо следващото ви стълкновение. Недоволни от разширената ни сфера на възприятия при първата ни разходка из новият ни дом, дизайнерите ни превеждат през един мрачен коридор, след които се озоваваме на полесражението на една от най-запомнящите се батални сцени в 3D екшъните - един драматичен сблъсък, очертаващ новите граници на 3D битките. Представете си, че завивате зад ъгъла и виждате разпилени тела по покрития с кръв под. Нещо ужасно се е случило тук! Стискате здраво оръжието и редейки молитви бавно продължавате напред. В края на коридора достигате до малка стая и натискате двата бутона, деактивиращи силово поле в друг участък от играта. Доволни, че сте му намерили колая, тръгвате обратно по коридора, когато из-

ведньж музиката спира. Усещате как страхът бавно започва да ви човърка и стягате захвата около дръжката на оръжието си. Продължавате, заобикаляйки ъгъла и отново се натъквате на мъртвите тела. Нещо у вас ви подтиква да побързате и да се махнете от ужасната сцена, ако не искате да станете перманентна част от експозицията. В този момент вратите пред и зад вас се затварят. Капан! Светлините една след друга изгасват и вие се озовавате в мрак. Зловещо ръмжене и чифт червени, мигащи очи потвърждават страховете ви; музиката се засилва, завесите се вдигат и - It's ShowTime! Най-забележителното на този първи сблъсък със Skaarj е начинът, по който играта буквално смазва играча със целият си наличен потенциал. Труповете предвещаваха предстоящата битка; музиката, и липсата на такава засилваше напрежението; капанът, в които попадаш, засилва чувството ви на предопределеност; мракът ви оставя насаме със звяра; червените, проблясващи светлини създават доста непълна представа за врага. Това е



коронен номер в бранша - покажи малко от чудовището и остави останалото на въображението на жертвите. След този сблъсък, при всички положения, ще треперите всеки път, когато завивате покрай някой ъгъл и страхът от неизвестното ще е ваш спътник до края на тази игра (и не само на нея). Ето в това се изразява есенцията на добрата битка, и дизайнерите и програмистите на Epic са ни поднесли част от нея. Това е истинската екшън игра!

Докато изследвате новият си дом (затвор) и се биете с враждебно настроените създания, нови детайли се откриват пред вас! Играта съдържа голям набор "вътрешни физични закони", които ще накажат небрежният играч. Всички персонажи от Unreal, включително и вашият герой ще залитат при земетресения и ще бъдат отхвърляни на известно разстояние при експлозии. Когато ви уцели врага, ще бъдете отместени на някакво разстояние по посока на удара (в зависимост от силата на самия удар). Също така ако вие изпратите някаква ракетка в тялото на врага, той доста ще полети преди гравитацията да се сети да го прибере при майката земя. Въпреки че анимациите на създанията не са направени да отговарят на пораженията - ако го ударите в лявото рамо, той не залита на ляво - "физиката" на играта е повече от добра, като изключим малките несъвършенства. Впечатление прави факта, че в играта е заложен алгоритъм, за пръв път използван в Chasm: The Rift (общо взето глупава игра, която обаче въведе в жанра няколко чудесни "новинки"). В Unreal се използва т.нар. "локационен модел на поражение". Веднага поясняваме. Ако ударите някой Skaarj в лявото рамо, както вече споменахме той няма да залитне на ляво. Но ако го целите все в лявото рамо ще го повалите по-бързо, отколкото ако го целите на различни места по тялото. Няколко изстрела в главата на дадена гадина могат да я



убият, докато същият брой изстрели в корема могат да се окажат недостатъчни. Значи има значение къде ще насочите мерника си. Това особено добре си личи при Assault Rifle, където със втория клавиш за стрелба можете да zoom-вате (както вече казах "zoom-а има тежката дума", особено тук). Ефекта е като при снайпер. По този начин с един добре премерен изстрел можете да отнесете главата на вражеския елемент. Колкото повече се отдалечавате от вашия кораб, толкова повече "подсказки" намирате. Убити членове на екипажи от други кораби са ви оставили нишани за това, как да се измъкнете от планетата. Играта, естествено, се развива в тази насока.

Това, което е специално за Unreal е подходът към отделните нива и епизоди. Тук те не са точно обособени. През цялата игра няма да срещнете съобщението LEVEL COMPLETE. Вие просто ще се движите през заобикалящата ви среда, като по пътя си ще изпълнявате различни задачи.

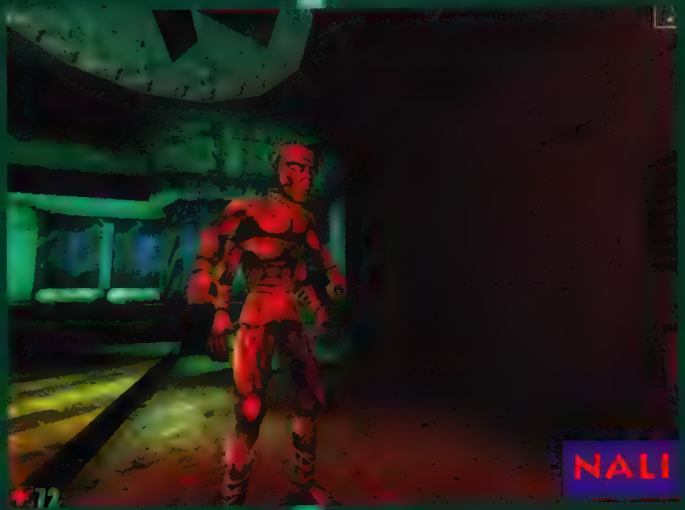
Ще преминете през селище на Nali, през храма на водния бог Chizra, ще претърсите огромен склад за биологични отпадъци, дори ще обходите останките на друг катастрофирал кораб - IVS Kran. С течение на нивата ще започнете да разбулвате мистерията, витаеща около планетата Gryphon. Извънземни писания, дешифрирани от вашия "универсален преводач", разказват за "тези, които паднали от звездите", т.е. за Skaarj. Те поробили местното население, но истинските им мотиви са неизвестни. Постепенно ще разберете и защо местното население ви подкрепя. Те смятат, че вие сте техният спасител, описан преди много години в предсказанията. За съжаление Nali са много малко и не може много да разчитате на тях. Поголяма част от същества, които ще срещате са или враждебно настроени представители на местната фауна, като гигантското водно конче или хищната риба, или са от ордите на Skaarj. Самите Skaarj присъстват в доста богата гама. Тъкмо си мислехте, че Scout-а е достоен противник, срещу вас се задава Skaarj Warrior и слага край на живота и съмненията ви. Освен това има и Skaarj Troopers, Skaarj Gunners и други, като мръсниците стават все по-зли и по-здрави. Ако си мислите, че енергийните изстрели на Scout-а са опасни, чакайте само да ви подпука със Stinger. Едно от най-странните създания в играта (то е и недокументирано) е Gasbag. Балонопо-

добната твар се носи из въздуха и ви обстрелва с бавноподвижни, но доста мощни плазмени заряди.

В играта няма истински "босове", както е при другите заглавия от този жанр. Само от време на време ще се срещате със някой огромен Titan, които хвърля канари и "тропа" толкова силно по земята, че вашият герои подскача като парцал из въздуха. За да преодолеете този "анимал" ще са ви необходими ни повече, ни по-малко от всичките ви налични амуниции.

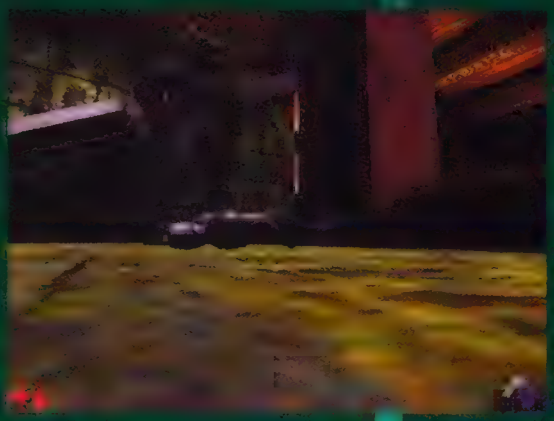
Тук смятам е подходящо място да ви запозная с главните действащи лица в Unreal и с техните любими играчки.

ДОБРИТЕ



Някога горда и могъща раса, Nali управлявали планетата и ресурсите й със любов и благоразумие. Това продължило до появата на Skaarj, които ги поробили. Това ги сломило - както физически, така и духовно. Превърнати в слуги, при всяка среща с тях ще ги виждате да коленичат, да ви се кланят и дори да припадат. Ако имате късмет, те могат да ви помогнат с информация за заобикалящата ви среда. Културата на Nali е попита от мистицизъм. Благодарение на духовната им връзка с природата, те могат да оказват влияние на средата около тях чрез телекинетичните си способности.

Nali виждат във ваше лице своя спасител. Ще им помогнете ли или ще доведете до тяхната гибел? В зависимост от това как се отнасяте към тях, те или ще ви помагат или ще се страхуват от вас. Благодарение на връзката помежду им винаги са наясно с вашето отношение спрямо тях. Ако ги закриляте и им помагате, те ще ви разкриват тайници, откъдето да черпите оръжия, амуниции и други полезни предмети.



сравним с този на добре трени рано куче. Тези създания са оставени да се въдят, където намерят екологична ниша. След това Skaarj си ги прибират чрез малък имплант, прикрепен към нервните им връзки.

Враговете ви в играта са отнели доста време и сили на своите създатели. Всеки един от тях е внимателно и с любов(?!) моделиран от татко им Dave Carter. За целта чичко Carter е използвал около 800 полигона за всяка една от гадините, като след това ги е съживявал с около 300 кадъра анимация. Тези факти в комбинация с изкуственият интелект на Steven Polge, ще ви накарат да си сменяте памперса на всеки 20-тина минути.

BRUTE

Тази еднотонна камара от мускули и стомана онагледява достиженията на Skaarj в биотехнологиите. Истинският облик на това създание е променен до неузнаваемост, благодарение на обширните модификации направени от Skaarj. В това число са увеличеното ниво на адреналин в кръвта и големите, прикачени на ръцете им, гаубици. Brute притежава интелект,

SKAARJ

Skaarj са на върха на хранителната верига на планетата Gryphon. Преди много години те покорили и заробили миролюбивите Nali. Могат да бъдат сравнени с високо развити хищници. Много интелигентни, тези гадини нападат в групи, като комуникират помежду си и координират атаките си. Снабдени с изключителна физическа мощ, те са много опасни противници. В случаи на близък бой използват ноктите си, които след това си прибират (в тази последователност действа и сиамеца ми Джони, след като получи ритник в задника). За далечен бой разполагат с внушителен арсенал от оръжия, в зависимост от това на коя каста принадлежат - Scout, Warrior и т.н.

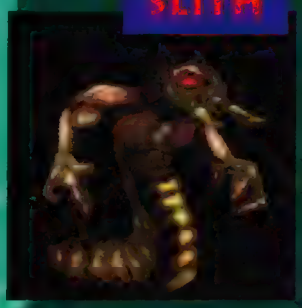
Слухове за тези създания се носят из цялата галактика. Но тъй като малцина са тези, които са срещали Skaarj и са оцелели за да разказват, информацията за тяхната култура е незначителна.

MANTA

Това подобно на морска котка създание лети на ята. Друго не знаем за него.

KRALL

Krall работят за Skaarj като помощник-ловци. Макар и малко бавни в главата, техните бойни и ловни умения са съпоставими с тези на господарите им. С тяхната "concussion staff" могат да ви уцелят от доста далеч, а са и доста умели в близкия бой. Ще срещнете три разновидности на Krall - Warrior, Boss и Warlord. Можем само да предполагаме, че това е друга раса, поробена от Skaarj и отглеждана да служи като ловни кучета на поробителите си. Разполагащи с някакви комуникативни способности, Krall ловуват на малки групи. Технологичното им развитие се определя от това, което им подхвърлят техните шефове.

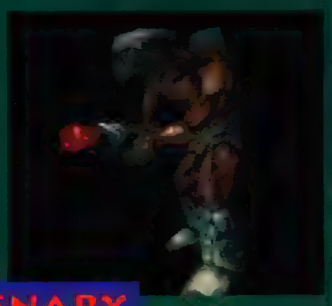


SLITH

Тези братовчеди на Skaarj ви обстрелват с киселинна слюнка, докато обикаляте из мрачните води. Внимавайте с тях, тъй като могат да се движат по суша и по вода. Ако се оставите да бъдете заблудени, те доста бързо ще ви докопат и ще разнесат вътрешностите ви из района.

TITAN

Животинският вариант на *Shaquile O'Neal*. Стъпвайки тежко на подобните си на носорог крака, гигантският Titan изглежда непобедим. Висок около 10 метра, с ръце като дънери на дървета, канарите, които ще мята по вас са като футболни топки за него. Когато се движи земята се тресе и ако сте наблизо ще ви отнесе като вълна хремава медуза. Умните ще го отбягват, когато е възможно. Глупавите ще умрат. Толкова е просто.



MERCENARY

Върхът на биотехнологиите, тези създания обикалят галактиката в търсене на едно-единствено нещо: богатство. Независими ловци, те нито харесват, нито ненавиждат Skaarj, но често ги нападнат поради агресивната си природа. Имплантирана на китката картечница с гранатомет е стандартно оръжие за Mercenary. Може би под цялата камара жици, проводници и високотехнологична биоматерия се крие хуманоид, но единственият начин да разберете това е като пробиете дупка в тялото му. Mercenary са преминали през хиляди битки в негостоприемния регион на звездната система около своята планета. Благодарение на тях, те са развили силно чувство за военна тактика. Най-важното за тях (след парите) е да станат съвършени бойци.

Злите (оръжия)

Оръжията в Unreal са крачка напред от стандартните и писнали ни вече shotgun-и и rocket launcher-и (за бога, дизайнери от ID, напрегнете си въображението). Всяко едно от тях е базирано на извънземна технология, открита на Gryphon. Използвани са стотици полигони за анимирането на отделните "ютии", като всяка от тях има два начина на стрелба - стандартен и алтернативен, който е специфичен за отделните оръжия.

Dispersion pistol

Това е първото оръжие, което ще намерите. То не използва амуниции, а се зарежда от самосебе си. При използване на алтернативна стрелба, то акумулира енергия и нанася повече поражения. Можете да го upgrade-вате чрез намиране на различни артефакти. Ако извършите всички upgrade-и, към края на играта това става най-мощното оръжие.

Automag Handgun

В стандартен режим на стрелба Automag стреля с единични, много точни изстрели. При алтернативна стрелба, вашият герой държи оръжието странично, "gangsta style", и стреля като автоматичен пистолет с бързи, но неточни откоси. Гилзите от пистолета остават за няколко секунди на земята и след това изчезват.

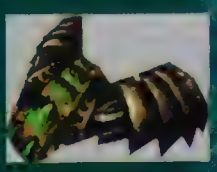
Tarydium Crystal Stinger

Stinger е извънземно устройство, което по предназначение е било за къртене на руда. Стреля с Tarydium Crystals, които пронизват жертвата и я правят доста нестабилна, в смисъл, че най-лекото сътресение може да доведе до мощна експлозия. Колкото по-дълго задържате спусъка, толкова по-бърза е стрелбата. Алтернативната стрелба се изразява в множество кристали, изстреляни заедно и обхващащи по-голяма площ.

B-ball Launcher

Това оръжие е местният **Rocket Launcher** (за всички вас, изпитващи носталгия по архаизмите). За разлика от своите предшественици от разните му там игри, това оръжие е действително страхотно. Може да стреля, както с ракети, така и с гранати. Ако задържите клавиша за стрелба, независимо кой от двата, ще изстреляте няколко заряда едновременно (максимум 6). Ако задържите за няколко секунди мерника върху врага, ще можете да го "lock"- нете и да му пратите няколко самонасочващи се ракети. Върхът!

Razorjack



Изстрелва диск с три остриета, подобен на шурикен, който отскача от стените и лети в продължение на около 7 секунди.

Flak Gun

При нормална стрелба, Flak Gun изстрелва няколко шрапнелоподобни заряда, които рикошират от стените, отскачайки в различни посоки. При алтернативна стрелба се изстрелва единичен заряд, които при допир се разпръсква на множество парчета.

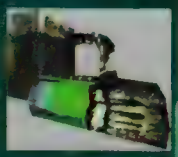
Assault Rifle

Този дълъг метър и половина бластер ще ви е безценен другар. Използван в далечните краища на галактиката за лов на много едър дивеч, той може да повали с един изстрел почти всяка гадина, изпречила се на пътя ви. При стандартна стрелба стреля като полуавтоматична карабина, с точни и мощни изстрели. Клавиша за алтернативна стрелба "zoom-ва" образа и може да използвате Rifle като снайпер.

ASMD Taser

Изстрелва унищожителен заряд. В стандартен режим стреля с изключителна скорост. Алтернативната стрелба се изразява в бавен пулсов заряд, които се взривява при допир или при простреляването му с изстрел в стандартен режим на Taser-а.

GES BioRifle



Изстрелва нестабилна зелена субстанция. В стандартен режим изстрелва малки топки от желеподобната материя, които залепват по пода, стените и таваните. Ако ги изстреляте по наклонена повърхност те се спускат по нея. Ако вие или някой гад се докоснете до тях те се взривяват. Можете да предизвикате експлозията им и ако ги простреляте. Врагът също може да ги детонира с изстрел. Алтернативната стрелба е под формата на голяма топка от зелената материя - колкото по-дълго държите бутона натиснат, толкоз по-голям е зарядът, следователно по-мощен ще е и взривът.

Minigun

Стандартният режим на стрелба на това подобно на Chaingun оръжие е като на обикновена картечница. При алтернативна стрелба, колкото по-дълго държите натиснат клавиша, толкова по-бързо стреля Minigun-а.

Май дойде време за равносметка. Ще се опитам да оценя по достойнство положителните и отрицателни черти на Unreal...

Графика: Забележителна! Невероятна! Фантастична! Изберете си сами синоним. Снимките, които ще видите на страниците на списанието не могат дори в най-малка степен да ви създадат представа за чудесната и детайлна графика, която ни предлага играта. Всяка факла, всяка отразяваща повърхност, всеки татуиран Nali, абсолютно всеки детайл от Unreal ни говори за едноединствено нещо - Реализъм. Всичко което ще видите в тази игра, макар и извънземно, ще изглежда толкова истинско, колкото и болката в очите ви след часовете прекарани пред компютъра. След първите няколко минути игра ще разберете къде са пропилени годините работа върху Unreal. Тези от вас, които си задават въпроса, дали графиката на Unreal е по-добра от тази на Quake II, моят отговор е - абсолютно. Може би заради OpenGL рендеринга, който използва, Quake-а изглежда малко по-солиден, по-триизмерен. Оттам нататък, нищо повече не може да се изтъкне в защита на играта на ID. Цветовете в Unreal са по-ярки и много по-разнообразни, текстурите са феноменални, огъня и пушека са като от ковачница. Почитателите на хардкор-битките сигурно ще бъдат разочаровани от факта, че изстрелите не оставят следи върху телата на гадовете, както бе това в Quake II. Но само заради това не си заслужава да пренебрегнете това бижу в 3D жанра.

За да се насладите на прелестите на играта, обаче ще ви трябва доста мощна машина. Нашите тестове бяха на 233 MHz AMD, с 64 RAM и 3Dfx карта и при разделителна способност 640X480 точки всичко вървеше гладко през повечето време. Имаше мигове, когато се получаваше забавяне и накъсване на играта, и в тези моменти призракът на технологичния прогрес със мазният си, стържещ глас прошепваше в ухото ми най-омразната и ужасяваща дума, висяща като Дамоклев

Системни изисквания:
Pentium-166 with MMX
32 MB RAM
250 MB свободно дисково пространство
Windows 95 съвместима звукова карта
1 Meg Pci видео карта

меч над главите ни - "Upppggrraaaaddeeee!"(ако имаше начин да го чуете, както аз го чух, щяха да ви настръхнат косите). Май малко се развълнувах, човешко е. Моята оценка за графиката на Unreal е **10/10**.

Тук искам и да вметна, че ако нямате видеоконтролер с 3Dfx ще загубите около 50% от удоволствието от тази игра.

Интерфейс: Инсталацията на играта е елементарна, като може да запълните между 100 и 450 мегабайта от твърдия диск. В самата игра нещата се опростяват допълнително. Можете да преконфигурирате абсолютно всичко - като започнете от клавишите за управление и стигнете до специализираните настройки на 3Dfx-а и звуковата ви карта (Доплеров ефект!?- никога не съм предполагал че съществува при саунд-картите). Между другото имате и нова възможност за придвижване - чрез последователно натискане на клавишите за посока на движение може да отбягвате изстрелите и ударите на врага. Единственото което не ми хареса е странният autorun на диска. Като поставите CD-то в устройството на екрана ви излиза Setup менюто. Доста глупаво. Все пак интерфейсът получава **9/10**.

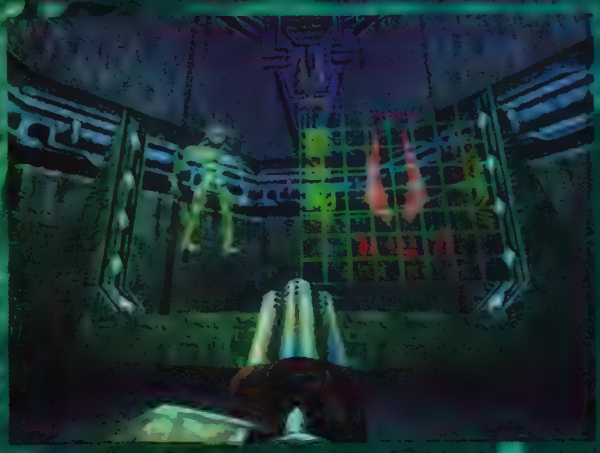
Музика и звукови ефекти: "О, Боже!" Това е едно от първите неща, които ще чуете в Unreal (само дето е на английски). Какъв по-добър начин да започна описанието на звуковите наслади, които са ни предложили момчетата от Epic. От самото начало на играта до неизбежният й край ще бъдете свидетели на най-добрите звукови ефекти в историята на 3D екшъните. Ще чуете жуженето на насекомите, бълбукането на водопада, тежките стъпки на Brute, докато се носи към вас, ужасяващия звук на излизащите от био-ножницата им нокти на Skaarj, тихият ромон на ASMD Taser-а, докато го нагласяте за стрелба. Единствената забележка, която е по-скоро като препоръка, е че съобщенията от Translator-а можеха да

бъдат озвучени, но това по-никакъв начин не омаловажава забележителният саунд.

А сега малко и за музикалното оформление. Някои игри имат музика. Unreal има цял саундтрак, по подобие на филмов такъв. Тук няма да чуете музиката на Nine Inch Nails от Quake или тежките рифове от Quake II. На тяхно място ви се предлага музикално преживяване, което кореспондира с всеки един момент от играта. Целият саундтрак е съставен от мотиви, създадени от професионални музиканти. Ще установите колко огромно е значението на музикалният фон, особено когато е професионално изработен, за цялостната атмосфера на една прекрасна във всяко друго отношение игра. Това в особено голяма степен ще важи за тези от вас, които разполагат с истински 3D Surround. От умиление и възторг ще ви се насълзят очите! Чуйте, и ще види те!

Присъдата - **10/10**.

Изкуствен интелект: С думи прости - Unreal има най-добрият изкуствен интелект в света на 3D екшъните към днешна дата. Това е най-неоспоримият факт за тази игра. Напълно ще осъзнаете силата на AI още при първата ви среща със Skaarj Scout, малко след като напуснете Vortex Rikers. Битката очи в очи с тази твар много наподобява deathmatch с човек от плът и кръв. Опитайте се да го гръмнете с ракета и той ще се претърколи, отбягвайки ударът. Ако пък го стреляте с AutoMag, мръсната гад ще отскочи настрани и ще ви отвърне на огъня. И това е само началото. Абсолютно всяко създание ще реагира по начин, по който бихте очаквали да реагира всяко едно човешко същество. Земноводният Slith ще се измъкне от водния си дом, за да ви докопа, но при



удобна възможност ще се върне обратно. Всеки път, когато хванете Mercenary на мушка, той пуска енергийния си щит и ви принуждава да търсите други методи за елиминирането му. Но "разумното поведение" на създанията, населяващи светът на Unreal не се изчерпва само с бойните им способности. Оставате изненадан неприятно, когато поглеждате към патрулиращият на парапета на замъка Skaarj и осъзнавате, че той също ви е забелязал и вече се е насочил към персоната ви. Пътя, по които ще стигне до вас се определя от неговото разположение, архитектурният ансамбъл, в които се разиграва екшъна и силата на желанието му да си направи от грьбначният ви стълб огърлица. Ако помежду ви има рампа, той ще се спусне по нея, ако има асансьор, Skaarj-а ще се възползва от него, а може и просто да скочи върху ви. Оценката на изкуственият интелект на играта би била непълна, ако не споменем приятелите ви Nali. Въпреки, че и в други игри са използвани "невинни" NPC-та - Jedi Knight, Blood и др. - никои от тях не могат да се доближат до интелигентността и присъствието на Nali. Начина по който ви махат да ги последвате и след това ви изчакват, ако се забавите, просто трябва да се види. Невинността, която тези създания излъчват, ярко контрастира на ужасите, характеризиращи обкръжаващият свят. Гарантирам ви, че ще изпитвате истинска болка и праведен гняв, всеки път когато ставате свидетел на безсмислената гибел на някои от добродушните четирирьки туземци. Независимо от това дали се бият, кланят, медитират, прикриват или умират, всички създания от тази игра по-истински просто не могат да изглеждат. А само като си помисля, че се впечатлявах от приклякащите мизерници в Quake II. Ха! Твърдо **10/10**.

Крайна оценка (Удоволствие от играта): Тук ще бъда много лаконичен. За тези от вас, които смятат, че това е поредният 3D екшън, в който целта ви е да изтрепете пълчищата извънземни и накрая да наритате могъщия бос - приемете моите най-искрени съболезнования (и съжаления). В действителност ще станете свидетели на великолепен сценарий, който съвсем естествено и логично ви води към единствената възможна цел - а именно, възможността да напуснете тази злокобна планета. По време на това приключение ще станете свидетели на многобройните иновации, приложени от създателите на играта, които допълнително ви "задълбават" в нея. Всяко създание, което ще срещнете и всяка битка, която ще водите, ще бъде преживяване само по себе си. Тази игра ще ви накара да осъзнаете факта, че има нещо много по-вълнуващо от това да завиете зад някой ъгъл и да се натъкнете на вражеските орди, а именно - след като сте завили, да се сблъскате с празнотата. Тази празнота, която ще ви държи в напрежение и страх от мрачното начало до измъчения край. За което сме благодарни на създателите на Unreal. Без никаква сянка на съмнение поставям крайна оценка **10/10**.

След като вече играта е факт, можем да отговорим на въпроса "По-добър ли е Unreal от Quake II?" Отговорът е и да, и не. Single-play-я на Unreal просто издухва Quake-а по абсолютно всички показатели. При multyplay-а обаче нещата стоят малко по-различно (както споменах и в предишния брой на списанието, до последния момент не бе известно дали Unreal ще има въобще опция за игра в мрежа). Тук Quake запазва титлата си. Но това е разбираемо, тъй като според мен дизайнерите от ID Software са мислили само за multyplayer, докато са правели тази игра . Другото е просто пълнеж, за да се зарибят потребителите.

Unreal бележи първата крачка в следващото поколение 3D екшъни. От този момент нататък това ще бъде базата за сравнение. Искрено се надявам, че задаващите се заглавия, за които толкова много се говори - Daikatana, SiN, HalfLife, Doppelganger и др. ще съумеят да прескочат високо вдигната от Epic летва.

Whisper

WARHAMMER DARK OMEN

Dark Omen е тактическа военна игра в реално време, чието действие се развива в света, създаден от WarHammer: Shadow of the horned Rat.

По-скучно не мога и да започна! Спомняте ли си света, който Джон Р.Р. Толкин създаде? Липсват ли Ви красивите и благородни елфи, гордите джудетата, злите, но някак си смешни орки? Това е най-хубавата приказка, на която някога съм имал щастието да попадна. Добре, де, добре. Спирам - Freeman отново ми прави забележка да не отнасям - бих могъл с часове да седя и да Ви разправям за магьосници, битки и зловещи създания.

Спомняте ли си времето, когато Windows 95 се опитваше да се наложи като най-известния вирус, правен някога?! Просто отразявам мнението на един от хакерите. Според него единствената разлика между Windows 95 и вируса е в размера и в това, че вируса не иска от теб да го преинсталираш периодично. Шегата настрана! Отказах всякакви по-нататъшни контакти с този „паразит" и продължих с добрият, стар, изпитан DOS. Това продължи докато не видях WarHammer. Изкушението беше невъобразимо. Но съществуваше проблем - играта, която ходейки сънувах, искаше Microsoft-ската изцепка. Преглътнах с мъка горчивия хап - инсталирах дивотията и веднага след нея - играта. Няма да ви описвам, как това провали за един дълъг период живота ми (очите на Freeman вече се наливат с кръв), далеч съм и от мисълта да ви описвам какво представлява WarHammer и защо не взех навреме заверките за съответния семестър.

Повода за цялото това повествование е втората част на WarHammer - Dark Omen. Дълго си задавах въпроса кога най-сетне ще излезе продължението и какво да очаквам от него. Всъщност чаках доста дълго, но това, както виждам си е заслужавало. Тези, които са играли първата част си спомнят проблемите, пред които са били изправени - високото ниво на трудност (съотношение най-малко 1:3, спрямо врага), тромавия интерфейс - никакви hot keys (незнайно защо), бавната реакция на войските - противника правеше маневрите двойно по-бързо. Но стига! Пак се отплеснах (нали съм си Noodles). Това вече е отминало. Нищо подобно няма да срещнете в новото заглавие. Бих се опитал накратко да ви опиша това, което ще срещнете в новата игра:

- *Динамична кампания,гъвкава и многопластова зависеща изцяло от вашите решения. Понякога да помогнеш на някого означава да помогнеш и на себе си. Допълнително - магически предмети, други единици ще Ви предложат да се присъединят към приключението, парични награди...*
- *Разнообразна и постоянно вариращa войска (едни ще се присъединяват към вас, други ще ви напускат), от гениалността ви главно ще зависи да сведете текучеството до минимум. Ще заповядвате на конници, пехотинци, стрелци с лъкове и арбалети, магьосници, военни машини, огромни и страшни, но приятелски настроени чудовища. За да поласкае пълководческото ви его и за да ви даде възможност да се освободите от нежеланите елементи играта ще ви позволи да ги уволнявате. Подобно, че и по-голямо разнообразие ще срещнете и при врага. За разлика от него, обаче Вие ще оцелявате след битките (това поне се предполага) и ще трупате ценен опит, с помощта на който уменията на войсковите ви части ще нарастват. Това ще е добре дошло в следващата битка.*
- *Разкошен фентъзи енджйне, допълнен със страхотен Изкуствен Интелект. Ще бъдат включени нови магии, същества, местности, събития и като цяло торбата с хитрини на компютърът ще е доста по-дълбока.*
- *Въвличаща атмосфера, изпълнена с реалистични сенки и 3D светлинни ефекти. Не мога да кажа дали дъждът от ледени канари и отблясъците, които това явление предизвиква на бойното поле, е реалистично, това, което обаче мога да кажа е, че е трепач. Графичната система за специалните ефекти и всичките му там експлозии е нещо като картините на небезизвестния Sorayата, които всички от вас крият в директорията с:\pictures\ \girls\..., и които всички слятат за фотографски монтажи. Повярвайте, не са! А ефектите в Dark Omen са едно все още неоценено произведение на изкуството.*
- *Напълно детайлизирани и изгладени 3D бойни полета. Тъпото в първата част беше, че всички скалисти образувания бяха под формата на геометрично правилни пирамиди и това, което изглеждаше триизмерно, всъщност бе добре анимирано двуизмерно. Това е вече история - всичко е пренаписано наново при това с голямо желание и талант.*

Единственият кусур е, че се поддържат само двама играча в мрежа. Имах огромното желание да размажа всички в редакцията взети заедно, но ще трябва да се примиря и да ги смачквам един по един.

Време е и за сюжетната линия: Страховитият крал се е върнал заедно с всичките си отрепки. Вашата задача е да го върнете там, откъдето е дошъл. За да изпълните мисията си ще трябва да избиете безкрайно много

паплач (някъде съм го срещал този материал, добре поне, че не става дума за извънземни!). Толкова е просто. Дотук с историята - по-интересно е да се запознаете с нея сами.

Вие отново сте Morgan Bernhardt, командира на Grudgebringer (Grudgebringer е магическият меч на Morgan Bernhardt и хората, включени във войската са обединени около него и своя легендарен командир), но този път войсковата част е по-разнообразна - освен стандартната пехота и кавалерия ще може да включвате в битка стрелци и оръдие.

Grudgebringer кавалерия

Всички те са наемници и представляват сърцето на наемната войска. Яздят огромни бойни коне и смело се хвърлят в битка.

Grudgebringer пехота

Gunther Schepke, заместника ви във всички ситуации, е командващ тази пехотна част. „Кашиците" са специализирали уменията за ръкопашен бой. Те ще понесат без да трепнат облаците вражески стрели. Само изчакайте да стигнат до гадовете за да видите какво може да направи качествената стомана, съчетана със страхотните им умения. Винаги лоялни, винаги верни и винаги скъпо платени.

Grudgebringer стрелци

Те са смъртоносни в умението си с лъка (дори и на по-далечни разстояния), и ще го докажат при първа възможност, но са уязвими в ръкопашния бой. Както и всички други наемници, те са лоялни докато им се плаща.

Grudgebringer оръдие

На къси разстояния това древно оръдие е способно на чудеса. На големи дистанции губи голяма част от акуратността си. Бронята е напълно безполезна срещу неговата безпощадна канонада.

Ще можете да свикате под знамената си до 15 вида съюзници. Ето някои от тях:

Рицари на Светия Граал

Учудващо е как християнската религия намира почва в такива игри. Въпросните типове са открили това, за което рицарите на крал Артур биха дали ръка, крак или двете едновременно само за да го видят. Те не само са го открили, но и пили от него. Легендата гласи, че този, който пие от чашата ще стане безсмъртен. Е, сигурно е, че те не са безсмъртни, сигурно е обаче и друго - невероятно трудно е да бъдат убити (най-интересното в случая е, че и конето май са се облажили от оня стакан). В речниковият им запас думата „страх" липсва, затова не се кахъри - те няма да дезертират дори в най-напечената битка.

Кралските рицари

Тия може и да не са намирали Граал, или да са пили от него, но не падат подолу от предните. Има ги с хиляди из цялото царство. Отлични ездачи. Бият се с такова дръзновение и стръв, както никой друг в този бизнес.

Джуджетата-воини

Не толкова впечатляващи на пръв поглед като другите, тези дългобрадковци са смели и жилави войскари. Освен това малчовците са страшно надеждни и трудно отстъпват (то къде ли и могат да избягат с тия къси крака). Това в особена сила важи, когато са изправени срещу орки или гоблини.

В играта много от лошите носят името undead - мъртъвците, върнати към живот - гадна зомбясала пасмина. Другите вече сме ги срещали - гоблини, орки, skaven-и и всякакви други производни на тази тема. Ето тези, които правят впечатление:

Черните рицари на Светия Граал

Тъкмо се зарадвахте на предишните и се оказва, че и лошите имат нещо подобно. Това са същите рицари, които са паднали в битка и след това са съживени, но с друга цел (за конете важи същото). За нещастие те споделят всички войнски черти на своите събратя по чаша.

Wraiths

Буквално означава дух или двойник, но в случая има друго значение. Това са същества, които в предишния си живот са съществували като Некромани (магьосници, овладели уменията да манипулират мъртвите), до такава степен отдадени на заниманията си, че били погубени от тях. Неговото присъствие в физическия свят е твърде слабо, затова е много мъчно да бъде убит със нормални оръжия. Магията обаче е друго нещо.

Зомбита

В състава на всяка армия на лошите. Източник за тях са пресните, неразложени трупове, които съживени с подходящата магия служат на господаря си. Ще Ви бъде трудно, докато използвате своите момчета като касапи - по-добре намерете магьоника, отговарящ за цялата тази дандания и бившите труповете ще бъдат отново трупове.

Тъй и тъй стана въпрос за магия - в играта съществуват четири вида. Светла, тъмна(те са ясни), Waagh (какво ли пък значи това?) и ледена магия. Както и да е, ето някои примери:

Congflagration of Doom

Каквото и да значи това, резултатът е пламтящ метеор в небето над вражеските войски. Всичко тръгва да бяга и да се крие. В повечето случаи няма да успее - експлозията ще изравни голяма част от терена.

Soul Drain

Некромансерът е способен да изтегли голяма част от душевната енергия на другите и по този начин да се лекува.

Gaze of Mork

Движението на магията е подобно на вълна. Нанася умствени и физически поражения. Добър обхват на действие, масови поражения - ЧУДО!!!

Ice Shards

Ледени остриета, които магьосника изпраща срещу враговете си.Те не се спират пред нищо, дори и най-здравата броня не е проблем.

В заключение:

Интерфейс: *Тотално подобрен - гъвкав, лесен за използване, hot keys, възможност за изгледи, в която и да е посока - 9/10*

Звук: *За играта са използвани гласове на артисти (почакайте да чуете само как говорят орките!), но по отношение на музиката нищо революционно - 8/10.*

Графика: *Мисля, че в това отношение вече бях доста изчерпателен в по-горните редове. С няколко думи - прекрасна (за този вид игри) графика изградена върху разкошен фентъзи engine, в резултат - играта просто ще обърне душата ви с хастара навън от изкристализирал, чист екстаз - 9,5/10.*

Трудност: *Изключителна! Препоръчва се главно на ветерани в жанра. Ако не сте от този контингент - жална ви майка - 10/10.*

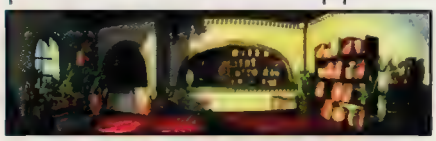
Как Ви се струва! Лично аз смятам, че отново ще трябва да настройвам биологичния си часовник по Dark Omen.

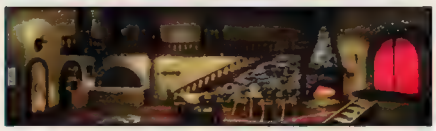
Noodles(главно)

&

Freeman(по-скоро като асистент)

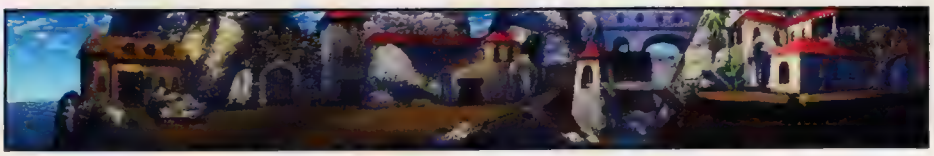
Sierra се готви да пусне на пазара петото заглавие от адвенчър сериите Quest For Glory. В Quest For Glory 5: Dragon Fire, Silmaria, град намиращ се на островното кралство Marete, се намира в сериозна беда. Владетелят е убит, наемници рушат града, обявена е война, чудовища се скитат из областта. Положението изглежда по-зле от всякога. Ние, разбира се, благодарение на Законите на Мърфи знаем,





че нещата могат и ще станат по-зле. Така, че ако смятате, че сте подготвени за нови предизвикателства или сте изиграли предишните куестове и сте готови за още - пред вас е Quest For Glory 5: Dragon Fire.

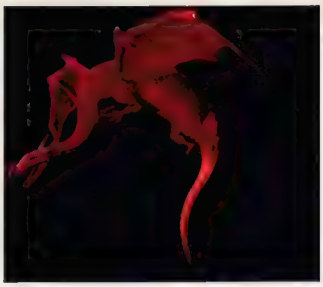
Това от което този град наистина се нуждае е клизма, ъ-ъ имам предвид герой. В противен случай, разказва легендата, Дракон ще изникне от центъра на острова и всичко ще загине в пламъци. Вие сте призован в центъра на това бедствие от Архимага Еразмус. За да спечелите одобрението на хората от острова Вие трябва да преминете през Седемте Ритуала: Свобода, Завоевание, Храброст, Кураж, Мир и Правосъдие. Докажете достойнствата си и ще се възкачите на трона като крал, спасете приятелите си и може би



ще срещнете жената на своите мечти.

За тези, които не са запознати със сериите, Dragon Fire е екшън/адвенчър/RPG игра. Вие гледате от перспективата на трети човек, наблюдавайки развитието на действието отстрани. Вашият герой е надарен с множество таланти - той притежава качествата на крадец, боец, магьосник, дипломат и каквото още си помислите. Вие СТЕ Джеймс Бонд в древни времена, така да се каже. Въоръжени с магия, както и с мечове, копия, тризъбци, магически пръчки, и други, Вие разполагате единствено и само с качествата и уменията си, които да Ви помогнат в битка. Всичко, което трябва да направите е да победите наемните войници, да елиминирате чудовищата, да възстановите реда и да откриете причинителя на целия този хаос и убиец на краля. И най-важното - да не се оставите да ви убият! Освен това вие не сте единственият претендент за трона. Ще трябва да се справите и с другите четирима кандидати за короната. Пътя към победата ще бъде изпълнен с трудности.

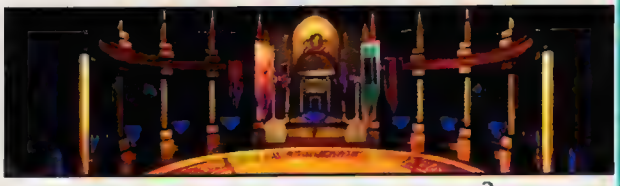
Можете да започнете играта с някой от предварително подготвените ви от Sierra герои или пък сам да си създадете такъв. А ако пазите savegame от някоя от предишните части, може да пренесете героя си в новата игра. При разпределението на точките по атрибути ще трябва доста да внимавате. Ако оставите се концентрирате само върху бойните умения на героя си, то доста ще патите, когато ви се наложи да отворите някоя ключалка или да поп-



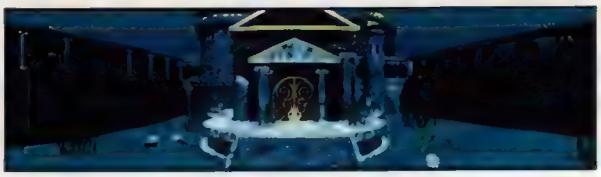
лувате. Разпределянето на точки зависи и до голяма степен от класа на героя ви. Както и в предишните игри от тази поредица, Quest for Glory 5 предлага огромни възможности за преиграване, тъй като много от загадките са различни за различните герой.

Управлението на играта е много просто и се осъществява посредством комбинация от клавиатура и мишка. Добре познатият ни от предишните части интерфейс ще ни помага в боравенето със солидния набор магии и оръжия. Повечето от действията в играта могат да се осъществят с левия или десния бутон на мишката. Натискането на десния бутон води до преглед на иконките за действие: за гледане, бой и въздействие върху предмет.

Както всеки добър почитател на жанра знае, от време на време ще трябва да оставите оръжието и да си поговорите със заобикалящите ви хора. Този традиционен компонент от поредицата Quest for Glory и тук играе много важна роля. Чрез разговорите с местното население ще получавате допълнителна информация или съвети. В играта ще срещнете някои напълно нови персонажи и някои стари познайници.



Промяната в графиката на QG5 спрямо предните игри е огромна. Пикселацията от предните заглавия е драстично намалена. Предполага се, че ще се поддържа и 3D ускорение, може би чрез Direct3D, но все още нямаме конкретна информация по този въпрос.



Най-голямата новост е възможността за игра в мрежа. Ако търсите истинско предизвикателство, може да се вържете към WON.net на Sierra, или да се пробвате с приятели по модем, LAN или TCP/IP.

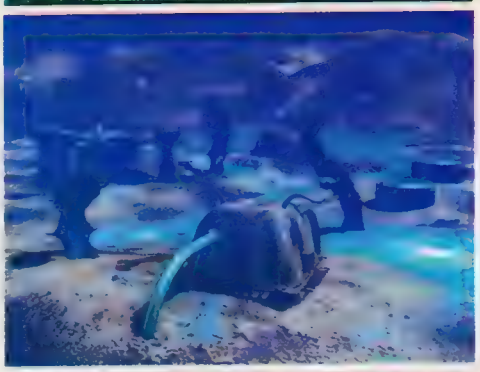
За музиката на играта се е погрижил композиторът Chance Thomas. Саундтракът вече е пуснат на CD. Музиката отговаря на различните настроения на героя ви по време на игра.

Като цяло Sierra са направили една страхотна игра с много подобрена спрямо предните издания графика, интригуващ сценарии, лесен и удобен интерфейс и страхотно озвучаване. За почитателите на поредицата тази игра е задължителна, а на новобранците я препоръчвам горещо.

ИЗИСКВАНИЯ:

P133 (P166 е за препоръчване), 16MB (32MB), WIN95, желателно е да имате 3D ускорител

THE TONE REBELLION



Омръзна ли ви от еднаквите C&C мутанти? За щастие (или пък нещастие) пазара в момента е позатрупан от новия RTS стил, който може да се каже, че опресни втръсналия ни такъв на Dune 2, поне до онзи момент, в който и той стане банален, нали знаете как е - модата е една непостоянна любовница. В този дух NetStorm направи малка революция, внасяйки много новости. Но, ако трябва да назовем една наистина променена игра, то това безспорно е Tone Rebellion.

Въпросната игра не е едно от многото заглавия, залели като цунами пазара на стратегии. Тя ще разпали у вас една нова страст.

Както винаги (така поне е от памтивека - виж Diablo history) в играта има един "bad guy" и в случая неговото име е Leviathan. Историята започва със стремежа на въпросния тип да завладее планетата (астероида или каквото и да е онова парче скала), принадлежаща на floater-четата и която в резултат на инвазията се разцепва на четири части. Сега е момента да отбележа , че историята ще можете да я изживеете с началното intro и най-краткия ми коментар е, че си струва да се види. Floater-ите са същества, които живеят, благодарение на странната субстанция, наречена Tone - тя им е необходима дори за да се движат. В този смисъл Tone се явява жизнена необходимост и център около, който функционира този малък, но много симпатичен свят. Медалът винаги има две страни и това най-висше благо се превръща и в тежко проклятие, защото е с огромна притегателна сила и е безценно богатство за Leviathan и неговите чудовища. Вашата задача е да разбиете по всички параграфи лошите момчета ("Bad boys, what ' you gonna do? ") и в четирите свята, а как ще стане това си е ваша работа.

База за сравнение колкото щете - вземете Ascendacy (особено приликата в музиката), Master of Orion, NetStorm и др. Доста трудно беше да разбера какво се иска в началото, но в крайна сметка, който иска го прави. Имам предвид, че е малко трудно, да се разбере, какво трябва да се направи и как (2 часа зяпах като Duke Nukem в дивият запад). Графиката не е нищо повече от най-доброто в момента, но не очаквайте много от една RTS игра. Музиката ще ви впечатли обезателно - мисля, че Жан-Мишел Жар би могъл да открадне доста идеи, че и да спечели някое друго Грами. Но, да не се отплесвам. Участието ви се състои в това да командвате всички floater-чета - къде да строят, колко от тях да работят на строеж, кого, как и с какви сили да атакуват. Всъщност тук трябва да спомена, че войската е разположена в определена сграда, и Вие трябва да има кажете къде да идат, избирайки същата сграда. Защо ли обаче, си мисля, че същото ставаше и в Settlers - спомняте си малките човечета, които щъкат насам натам, нали? Ще трябва, също така, да се справите и с доста приключенско-загадкови елементи преди да се изправите пред могъщия Leviathan. Ще имате нужда от много познания, които може да придобиете посредством артефакти, намиращи се на специални и тайнствени места. Зная, че се изразявам малко уклончиво, но това, което и липсва на играта е нещо като пътеводител, който да обясни кое как да стане, а не да се лутаме насам натам с надеждата да открием светлина в тунела.

Единственото, което искам да кажа в заключение е: въоръжете се с целия наличен арсенал търпение и се опитайте да вникнете в играта. Тогава няма да съжалявате, че сте изиграли една истинска перла в жанра стратегии.

Noodles & Freeman

Might and Magic VI
The Mandate of Heaven

Изминаха четири дълги години от Darkside of Xeen, последният епизод от поредицата Might and Magic. За почитателите на ролеви игри това бе безкрайно дълъг период, граничещ с вечност. За New World Computing тези няколко години бяха всичко друго, но не и безделни. Просто енергията на дизайнерите бе насочена в друга посока, а именно в създаването на две от най-ярките звезди на стратегическия небосклон за последното десетилетие - Heroes of Might and Magic I и II. И като се вземе в предвид феноменалният успех на тези две заглавия, никои не оспори производственият план на фирмата.

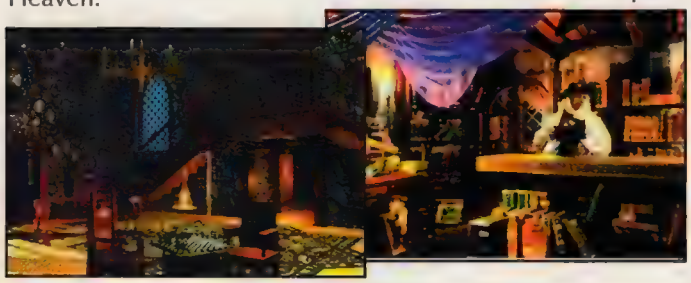
Сега създателя на поредицата и президент на New World, Jon Van Caneghem, е обърнал поглед (най-накрая) и към ролевият жанр със шестата част на Might and Magic: Mandate of Heaven.

Действието на играта се развива в позната вселена на поредицата, само че този път вместо да продължат историята на вечният конфликт между Shelthem и Corak, авторите са пренесли новите приключения в друга част от света, създаден от Древните преди векове. По стечение на обстоятелствата, това са земите на Enroth, познати ни от Heroes of Might and Magic.

Династията на Lord Ironfist е на ръба на разрухата. Крал Roland е мистериозно изчезнал и Enroth е обхванат от хаос. Наводнения, земетресения, и демонични създания унищожават земята. Докато природни бедствия и адски изчадия разрушават света, съграден с кръвта на много поколения, зловещи пророци на Армагедона планират да свалят от трона детето-принц Nicolai и да възкачат на него своя мистериозен водач. Страх е обхванал всички и хората започват да се чудят дали династията на Ironfist не е загубила Небесният Мандат - даденото им от боговете право да властват. Вашата цел ще бъде да откриете кои стой зад хаоса и да възвърнете мира по земите на Enroth. Ще приемете ли предизвикателството?

Преминавайки през всички препятствия по пътя ви, от дълбините на мрачни подземия до разкоша на кралския двор, покварен от интриги, вие и вашата група от авантюристи ще се потопите в невероятното приключение, подготвено ни от New World Computing. От фирмата твърдят че тази игра е пряко свързана и ще ви подготви за Heroes of Might and Magic 3.

Изцяло са променени начина на създаване на героите и системата на магии. Вместо случайно избрани показатели, като в предишните заглавия, ще имате възможност да разпределяте точки по различните показатели. По този начин ще създавате герои "по свой образ и подобие". Ще можете да избирате клас и начални умения за всеки член на екипа ви (вече състоящ се от четирима, а не шест души). Създателите са елиминирали необходимостта от събиране на скъпоценни ка-



Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN

мъни, които да използвате за магии, а са преминали към точкова система. Тя ще се състои от девет категории магия, от природна до духовна такава. Различните класове герои ще използват различни магии.

В графично отношение Might & Magic VI представлява огромен скок напред спрямо предишните заглавия. Базирана на нова 3D платформа, играта ще предлага плавен скрол при предвижването ви из заобикалящия ви свят, самият той във 16 битова графика с 65 000 цвята.

Най-голямата новост за някои ще бъде прибавеният реално-времеви режим на битки към традиционния походов подход от страна на New World. Целта на създателите е била едновременно да се възползват от новите възможности на engina-а на играта и да дадат възможност за избор на начин на водене на бои, в зависимост от вкуса на отделният играч.

Почитателите на поредицата Might & Magic (и стратегиите, и ролевите игри) знаят, че компанията-разработчик винаги успява да зареди игрите си някаква мистична магнитност, с някаква тайнствена съставка, която ни да играем нощ след нощ, докато ни заболят очите (че и след това). Та нашият свят е - наваксвайте си със съня сега, защото скоро може да го забравите.

А ето и някои от класовете, които ще бъдат на ваше разположение:

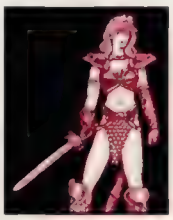
Sorcerer (Магьосник)

Магията на елементите е стихията на магьосника. Тъй като може да ползва много малко оръжия и не може да носи броня, той се нуждае от нея, за да оцелее. Магьосника има способността да учи от Огледалния път на Светлината и Мрака. Това му дава възможност да използва най-унищожителните унищожителните магии в играта. Този клас може да бъде повишен в Wizard и Archmage, ако намерите подходящ учител.

Cleric (Лечител)

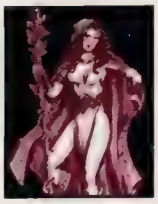
Лечението на ума, тялото и духа е задължение на Cleric-а. Въпреки, че може да носи повечето защитни средства и някои оръжия, лечителя е среден боец. Истинската му сила е в магиите, и по специално в тези на Ума, Тялото и Духа. Той може да получи достъп и до Огледалния път. Лечителят може да бъде повишен в Priest и High Priest.

Knight (Рицар)



Майстори в битките, рицарите могат да носят всякакви брони и щитове и да ползват всичкото подръчно въоръжение, но не могат да учат магии. В състояние да отблъснат удари от всяко нормално оръжие, те могат да научат да устояват на магии, които биха забавили или спрели всеки друг. Рицарят може да бъде повишен в Cavalier, а по-късно и в Champion.

Druid (Друид)



Хибрид между Cleric и Sorcerer, друидите имат достъп до магиите на тези два класа. Тези огромни магически познания обаче, не включват Огледалния път на Светлината и Мрака. Друидите могат да си служат с някои оръжия, да носят кожена броня и да ползват щит, но не са добри бойци. Могат да бъдат повишени в Great Druid и Arch Druid.

Archer (Стрелец)

Комбинация от Knight и Sorcerer, стрелеца е специалист в боя от разстояние. Може да използва всякакъв вид оръжие и някои брони, но не може да носи щит. Archer започва с известни познания във Въздушната магия и може да усвои и останалите магии на елементите. Може да бъде повишен в Battle Mage и Warrior Mage.

Paladin (Паладин)

Комбинация от Knight и Cleric, паладинът е добър боец и среден магьосник. Използва всички оръжия, брони и щитове и има достъп до магии на Духа, Тялото и Ума.Разполага с по-слаби възможности от Knight и Cleric в съответните области. Може да бъде повишен в Crusader и Hero.

Системни изисквания:

IBM PC съвместим с Windows 95/NT
Pentium 90 (Pentium 133+ се препоръчва)
16 MB RAM (препоръчват се 32 MB)
1MB PCI видеоконтролер
4X CD-ROM
170 MB свободно дисково пространство
Всички звукови карти

Whisper

Обратна връзка

Когато читателите говорят - и Боговете мълчат !

Здравейте,
Случайно попаднах на списанието ви и си го купих от любопитство. Това е поредното издание за компютърни игри, появило се в разстояние на 3 месеца на българския пазар. Отлично впечатление ми направи и отличното графично оформление на първата и последна корица. Естествено, че се зарадвах и на CD-ROM-а, за който смятам, че трябва да има малко повече patches Статиите са добре и културно написани (от гледна точка на съдържанието), като доста контрастират от творенията на Master Games :). Игрите, които са намерили място в списанието също са добре подбрани. Имате и доста греди за одялване. Смятам, че ще ви бъдат полезни някои от моите препоръки към вас:...

(Следва подробно изброяване (и то професионално) на всичките ни грешки от майския брой.)

Уважаеми, г-н Калдерон
Респектът, който вдъхва компетентността Ви, не ми позволява да се обърна към Вас на Ти. Приемете горещата ми благодарност за ценната и конструктивна критика. Имайки предвид натрупания от Вас опит в бранша, изключително сме поласкани от добрите думи, с които все пак сте ни удостоили. Разбира се, съобразили сме се с препоръките Ви. Постарахме се да запълним пробойните, но дали сме успели, това могат да кжат само читателите и Вие в това число. Искренно се надявам отново да споделите с нас впечатленията си. Държа да уведомя във ваше лице всички, които имат забележки относно първия брой, че той бе реализиран буквално за една седмица, а това, съгласете се, е твърде кратък срок за начинаещи. Моля, проявете разбиране. Приятно съм изненадан от факта че съществуват хора, които разглеждат понятието "конкуренция" по начина, по който го правите Вие. С най-добри чувства.

P.S. Моите уважения за избора Ви на любими автори. Тери Пратчет определено е феноменален.

Поздрави на Велинград (още повече, че нашия издател е от там). Трогнати сме от добрите слова и особено онази част за ниската цена. Не се безпокой, това лесно се коригира. Що се отнася за системните изисквания - виж статията за Incoming. Ще продължаваме да радваме всички фенове.

Здравейте, всички от Workshop. Пише Ви Кръстьо Мицин от Велинград. Мисля, че вашето списаниер е супер и се радвам, че е на такава ниска цена. Поздравявам Ви за чудесната му изработка и за прекрасните описания на игрите. Списанието е страхотно, но само ако може накрая или в началото на всяка игра да вмъкнете данните на компютъра, необходим за да се играят тези игри. Нали ме разбирате (RAM, процесор, video и sound card, дъно и др.). Ще се радвам, ако го направите, а и да не стане, няма значение, аз и така в този си вид харесвам списанието Ви. Това е всичко от мен. С нетърпение очаквам юнското издание. Пожелавам Ви успех и все така радвайте компютърните фенове. Чао.

Тези две писма концентрират целия поток от чувства за списанието. В тях са обхванати всички въпроси, който Ви вълуват. За съжаление не ни стигна мястото да поместим всички Ваши писма. *Извинете ни!*
Ще ни се да издадем и диск с цяла игра, и да сме 200 страници и... Е да, ама цъ ! Ние сме в България, а тук нещата с тези работи стоят малко по тяка . Само си подадеш носа от казана и хоп, някой те дръпне пак долу...

хора всякакви

Първо искам да предупредя всички игроманияци, хакери, техничари и т.н. - аз не съм един от вас = > не мисля като вас = > мразя ви! Попресилих. Не ви мразя, но не ви разбирам. Може би това се дължи на факта, че се научих да затварям и отварям кранчето за студената вода на деветнадесет, а може би защото предпочитам да чета, отколкото да гледам филми.
Добър мой приятел веднъж ми каза: "Единствената ти грешка е, че не играеш"(не че вярвам, че съм безгрешен). Истината е, че досега не съм срещал игра, с която да си заслужава да загубиш времето, необходимо да прочетеш "Соларис" на Лем, например. За да събуди искрения ми интерес, една игра трябва да е динамична, дори светкавична на места и едновременно с това да е изобретателна и напрягаща мозъка. Нещо между Major Striker? Warcraft и Civilization. На играча трябва да се предоставят хиляди възможности по всяко време, самата игра да не е чак толкова дълга(колкото Diablo, например) да е десет пъти по-истинска от реалността - да можеш да настиваш, да ти се секва кръстът или да "насъскваш хемороидите си" (нали Ред.), а когато ти се прииска, да можеш да се изпикаеш или да изядеш сирене по шопски .

Пак не бих я играл.

Игрите ограничават. По-малко умствено, повече физически. Предполагам има хора, които могат да се пристрастят към тях, да изпадат в шок или да получават оргазъм (духовен, разбира се), когато свършат. Игрите не са истински, затварят човек. Имаше една "песен" на Carcass - "Prison without walls", ако ме разбирате. Вярно, за разлика от книгите имаш някакъв избор, но той винаги е ограничен. Абе, за мен приликите и разликите между книги и игри са като между история и предопределена съдба.
Като фентъзи маниак съм алергичен към всички по-сложно от лост (а може би не като фентъзи маниак). Според мен, човек трябва да разчита по-малко на компютрите и повече на себе си във всички области, нещо като "Dreampark" на Хайнлайн. Е т'ва е игра. А да сте чували нещо за Техноцентъра? Предполагам се сещате, Дан Симънс - "Хиперион". Абсолютният разум, въплътен в мрежа от компютри, използващи човешките мозъци като разширена памет.Хората си мислят, че всичко зависи от тях, "а той к'во?". Сигурно фобията ми се дължи на това, че баща ми е компютърен инженер, ама не ми се вярва. По принцип не съм депресар. Обикновено съм депресант.

Има три неща от които се страхувам: ислямският фундаментализъм, набъбващите източни компании и управляван от компютри свят. Докато първите две са предотвратими, третото се приближава все повече.

Киберманиаците обикновено четат фантастика, така че идеята за Техноцентър, Терминатор, "ТРОН или бунтът на компютрите" и т.н. ви е позната - все гадни имена, свързани с бъдещето. Вашето бъдеще. КОМПЮТРИ?!?!?!

В хода на човешката история има две непоправими грешки: изобретяването на колелото и компютрите. Пръкването на изкуствен интелект ще е върхът на торния хълм. Някой да мисли вместо теб (приемам, че можеш да мислиш) е огромен скок назад в човешката еволюция, някъде между човекоподобните маймуни и неандерталците. Следва регресия. Имаше една книга, в която хуманоидна високотехнологична цивилизация се беше превърнала в раса от "цветя". Орхидеи, състоящи се от органи, без мисъл, без чувства, дори без тела, и всичко това поддържано от машини. О-ОТВРАТ!!! ГА-АДОВЕ!!!

Не че вярвам, че това ще се случи, но всичко е възможно. Не, мерси.

Абе нямате ли стъклени топчета, та играете тия боклуци?!

др(о/у)гия

(Бел. Ред. Не носим отговорност за словоизлиянията на др(о/у)гия. Винаги сме смятали тандемът Текила-Бира за лош съветник.)

ChEaTs

UnReal

ALLAMMO - 999 заряда за всички оръжия
FLY - възможност да се лети
GHOST - стените няма да са проблем за преминаване
WALK - връща ви обратно в нормално състояние, ако сте fly или ghost
GOD - защо ли някои не измсили друга парола за неуязвимост
SUMMON - действа също като магията в повечето фентъзита, само, че тук въпросното повикано нещо се появява точно пред вас. Например :

SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAAR-
JWARRIOR - това го викайте на своя отговорност

PLAYERSONLY - Спира времето.
OPEN MAPNAME - зареажда нивото носещо съответното заглавие. Това са:
Bluff, Ceremony, Chizra, Dark, Dasacellars, Dasapass, Dcrater, Dig, DKNightOp, DMARIZA, DMCURSE, DmDeathFan, DmDeck16, DMElsinore, Dmfith, DmHealPod, DmMorbias, DmRadikus, DmTundra, Dug, Endgame, Entry, ExtremeLab, ExtremeEnd, ExtremeGen, ExtremeBeg, ExtremeCore, ExtremeDark, ExtremeDGen, Gateway, Harobed, IsvDeck1, IsvKran4, IsvKran32, NaliBoat ,NaliC, NaliLord, Noork, NyLeve, Passage, QueenEnd, Ruins, SkyBase, SkyCaves, SkyTown, SpireVillage, TerraLift, Terraniux, TheSunspire, Trench, Unreal, VeloraEnd, Vortex2,.
BEHINDVIEW 1 - Сменя изгледа като в TombRaider
BEHINDVIEW 0 - връща обратно изгледа
FLUSH - ако се случи да видите нещо нередно в графиката, напишете тези вълшебни слова

The Reap

diesheepdie - стартирате с по-добри оръжия
absolutenot - безсмъртие
sdivinorum - безкрайни животи
toughguy - по-здрави врагове

Кодове за нивата
Ниво 2 qbkcbedb
Ниво 3 cclcbudc
Ниво 4 5cmcb4fsb

Lords of Magic

Натиснете Ctrl + \ и въведете кода

"Jackpot" дава по 200 на ресурсите

"Marathon" групата войски, която е активна в момента буквално ще може да обиколи картата

"Puff" извиква някакъв дракон да ви робува

"Hocuspocus" подарява Ви всичките магии и Ви снабдява с много мана

DEADLOCK 2

Натиснете Ctrl + F12 и въведете нови:

PILE IT ON - допълнително ресурси
Q40 - изследва всичко
GREEBLIE - завършва текущия изследователски проект
WALL2WALL - внезапен бум в разстежа на популацията
LEO - позволява да видите всичко, което ви интересува за врага
BIGBRO - може да видите, която и да е директория
CHARISMA - ставате приятел с всички
S-MART - Skirineen се появяват веднага
SQUISH - спечелвате сценария

Забележка: Тези кодове няма да работят във Campaign

ИНТЕРНЕТ

тел. 9744459 · 9753633 htpp://www.netbg.com

ОБИЧАТЕ БЪРЗИТЕ СКОРОСТИ ?
ИСКАТЕ ДА СТЕ ПЪРВИ НА ФИНАЛА ?
ИЗБЕРЕТЕ НАЙ-ДОБРИЯ ТИМ !

NetBG

MEDIA WORKSHOP

най-стабилните модули

издържали тежките тестове
с Quake II, Unreal, X-wing vs Tie-fighter,
Pandemonium II и PhotoShop...

наберете:

9434743

за да получите
един от тези

КОМПЮТРИ

GAMERS WORKSHOP

издател: "БАЕВ" ЕООД

Авторски колектив:

WHISPER NOODLES CHOPPER FREEMAN WINGMAN

С любезното съдействие на:

UNDERTAKER SMURF TEO унгареца

Специални благодарности на:

ASENIA

София 1000, ул. "Гогол" 5, тел. 943 44 03, 943 47 43, e-mail: workshop@netbg.com, whisper@mail.techno-link.com

www.sierra.com/titles/halflife
HALF-LIFE